



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA CENTRO DE  
CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES DEPARTAMENTO  
DE MÍDIAS DIGITAIS COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS**

**David Ingsson Bezerra de Vasconcelos**

**VINHETA ARAPUAN ESPORTES:  
UM ESTUDO DE CASO DE WORKFLOW DE VIDEOGRAFISMO**

João Pessoa  
2020

**David Ingsson Bezerra de Vasconcelos**

**VINHETA ARAPUAN ESPORTES:  
UM ESTUDO DE CASO DE WORKFLOW DE VIDEOGRAFISMO**

Relatório final apresentado à Universidade Federal da Paraíba (UFPB) como parte das exigências do Programa do Curso de Comunicação em Mídias Digitais para obtenção do Título de Bacharel.

**Orientador:** Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa

**João Pessoa - PB  
2020**

Catálogo na publicação  
Seção de Catalogação e Classificação

V331v Vasconcelos, David Ingsson Bezerra de.

Vinheta Arapuan Esportes: um estudo de caso de workflow  
de videografismo / David Ingsson Bezerra de  
Vasconcelos. - João Pessoa, 2020.

72 f. : il.

Orientação: Alberto Ricardo Pessoa.  
Monografia (Graduação) - UFPB/CCMD.

1. Videografismo. 2. Workflow. 3. Vinheta. I. Pessoa,  
Alberto Ricardo. II. Título.

UFPB/CCHLA

**David Ingsson Bezerra de Vasconcelos**

**Vinheta Arapuan Esportes:**

Um estudo de caso de Workflow de Videografismo

Relatório final apresentado à Universidade Federal da Paraíba (UFPB) como parte das exigências do Programa do Curso de Comunicação em Mídias Digitais para obtenção do Título de Bacharel.

Aprovada em: \_\_\_\_\_ 06 \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ Abril \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2020 \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa (Orientador)  
Depto. de Mídias Digitais / CCHLA / UFPB – Campus I

---

Prof. Me. Alexandre Vieira Maschio  
Depto. de Mídias Digitais / CCHLA / UFPB – Campus I

---

Prof. Me. Dorneles Daniel Barros Neves  
Depto. de Mídias Digitais / CCHLA / UFPB – Campus I

## **AGRADECIMENTOS**

A Cristall, companheira com quem divido a casa e a vida, pelos carinhos e palavras nos momentos de estresse e dificuldade, mas principalmente por todos os outros momentos, que sustentam nossa vida em seu estado mais básico: o da felicidade.

A meus pais, Socorro e Nildo, por sempre me motivarem a continuar e a crescer, e por terem provido sempre muito mais do que eu precisava para estar bem.

A minha irmã, Ingrid, por ser uma motivadora e um grande exemplo como estudiosa que sempre foi.

A cada amigo feito durante toda a trajetória universitária, cada um deles foi um grande alívio no meio de todos os processos burocráticos e estressantes. Mas dentre esses dois amigos, dois agradecimentos em especial, Jessé Luiz e Beethoven Souza por responderem todas as questões e dúvidas que me salvaram a pele e facilitaram a vida durante todo o processo de TCC.

A cada professor do Demid por sua contribuição no meu aprendizado, especialmente a Alberto Pessoa, que além de professor, orientador, colega de profissão, também se tornou um amigo, embora a primeira coisa que tenha dito em sala tenha sido "eu não sou amigo de vocês", provavelmente já sabendo que em alguns casos essa seria uma mentira no futuro, já que tem amigos em todas as turmas.

Aos membros da banca, por aceitarem participar deste fim de processo e dar as últimas contribuições desta etapa tão importante da minha vida.

## **Resumo**

O objetivo deste relatório é apresentar o processo de criação e produção de uma vinheta televisiva, apresentada na TV Arapuan. O videografismo é uma das principais áreas de atuação que um profissional com formação em Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba pode atuar, uma vez que a multidisciplinaridade do currículo oferece diversas disciplinas teórico-práticas, tanto em conteúdos obrigatórios como optativos que lhes conferem capacidade técnica e teórica suficiente para lidar com todas as etapas de um processo de produção como o aqui apresentado. O percurso do relatório compreende a fundamentação teórica acerca de videografismo, o processo de criação da vinheta televisiva e o aprendizado obtido a partir da veiculação da peça e sua repercussão.

**Palavras-Chave:** Vinheta. Videografismo. Mídias Digitais.

## **Abstract**

The goal of this report is to show the creation process of a TV vignette, shown in TV Arapuan. The videography is one of the main areas with which a professional with a degree in Communication in Digital Media from Federal University of Paraíba can act, since the multidisciplinary curriculum offers several theoretical and practical disciplines, both in mandatory and optional content they give them sufficient technical and theoretical capacity to deal with all stages of a production process such as the one presented here. The report's path comprises the theoretical foundation about videography, the process of creating the television vignette and the learning obtained from the publication of the piece and its repercussions.

**Keywords:** Vignette. Motion Designer. Digital Media.

Figura 1 - Videografismo para AÇÃO MARKETING PROMOCIONAL.....	12
Figura 2 - Vídeo explicativo para AÇÃO MARKETING PROMOCIONAL.....	13
Figura 3 - Primeiro cartaz de Paul Bass - Champion de Kirk.....	16
Figura 4 - Sequência de frames da primeira vinheta da Globo.....	17
Figura 5 - “Javali de Altamira”.....	22
Figura 6 - Animais pintados na Gruta de Lascaux.....	23
Figura 7 - "Lutadores se degladiando" - Egito.....	24
Figura 8 - “Colunas do templo de Philae” - Egito.....	24
Figura 9 - Vitória de Samotrácia 190 a. C. - Louvre, Paris.....	25
Figura 10 - Homem Vitruviano 1490 - Lápis e tinta sobre papel.....	26
Figura 11 - Lanterna mágica, criada por jesuíta Athanasius Kircher, 1645.....	27
Figura 12 - zootroscópio e Kineograph, respectivamente.....	28
Figura 13 - Cinematógrafo.....	28
Figura 14 - Exemplo Frame de Skeumorfismo ou Realismo.....	32
Figura 15 - Exemplo de Frame de Animação 3D.....	32
Figura 16 - Exemplo de Frame de Animação Flat.....	33
Figura 17 - Exemplo de Frame de Animação Isométrica.....	33
Figura 18 - Exemplo de Frame de Animação Liquid Motion.....	34
Figura 19 - Exemplo de Frame de Animação Colagem.....	35
Figura 20 - Storyboards para Vinheta.....	38
Figura 21 - Frame da vinheta veiculada do “Globo Esporte” 2018.....	38
Figura 22 - Frame da animação “Sins” produzida pelo estúdio BlinkMyBrain.....	39
Figura 23 - Frame da animação "Google Maps" do Buck Animation Studio.....	40
Figura 24 - Imagem escolhida para representar o esporte “Atletismo”.....	42
Figura 25 - Imagem escolhida para representar o esporte “Basquete”.....	42
Figura 26 - Imagem escolhida para representar o esporte “Ciclismo”.....	43
Figura 27 - Imagem escolhida para representar o esporte “Natação”.....	43
Figura 28 - Imagem escolhida para representar o esporte “Futebol”.....	44
Figura 29 - Imagem do Corredor Original.....	44
Figura 30 - Corredor com Fundo Alterado.....	45
Figura 31 - Corredor com Membros Separados.....	46
Figura 32 - Fotos do Corredor sendo Pintado.....	47
Figura 33 - Referência para Pintura.....	47
Figura 34 - Foto do Corredor em Versão Final.....	48
Figura 35 - Canela esquerda do Jogador de Futebol.....	49
Figura 36 - Jogador de Futebol com todos os elementos já recortados.....	50
Figura 37 - Jogador de Futebol sem fundo.....	51
Figura 38 - Jogador de Futebol com fundo recriado.....	51
Figura 39 - Ponto de Ancoragem.....	52
Figura 40 - Jogador de Futebol com Pontos de Ancoragem Finalizados.....	53
Figura 41 - Jogador de futebol com as camadas parentadas.....	54
Figura 42 - Versão da Logo na Vinheta Anterior.....	54
Figura 43 - Tipografia SPORTS NIGHT.....	56
Figura 44 - Tipografia SPORTS WORLD.....	56
Figura 45 - Círculos Cromáticos.....	58
Figura 46 - Análise de Cores da logo da TV ARAPUAN.....	59
Figura 47 - Paleta Escolhida.....	60
Figura 48 - Esboço em papel.....	61
Figura 49 - Esboço da Logo no Papel e Digital.....	61
Figura 50 - Logo Finalizada no Illustrator.....	62



Figura 51 - Logo Aplicada na Vinheta.....	63
Figura 52 - Photoshop sendo Utilizado.....	65
Figura 53 - Illustrator sendo utilizado.....	66
Figura 54 - After Effects sendo Utilizado.....	67
Figura 55 - Aplicação de workflow.....	68

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b> .....	10
1.1. Como chegamos ao videografismo.....	10
1.2 Justificativa.....	14
1.3 Objetivo.....	21
<b>2. Fundamentação Teórica</b> .....	21
Videografismo.....	2.1 29
2.2 Terminologia, diferenciações e ramificações.....	31
2.3 A origem da vinheta e sua adaptação através do tempo.....	35
<b>3. O processo de criação da vinheta</b> .....	36
Escolha das Fotografias.....	3.1 40
3.2 Separando os elementos.....	48
3.3 Refazendo cenários.....	50
3.4 Preparando objetos.....	51
3.5 Logotipo.....	54
3.6 Paleta de cores.....	57
3.7 Processo de animação.....	63
3.8 Áudio.....	64
3.9 Softwares.....	65
<b>4.Considerações Finais</b> .....	69
<b>5. Referências</b> .....	71

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Como chegamos ao videografismo

A nossa investigação acerca do videografismo vem da infância com os desenhos animados e sendo a principal inspiração para a nossa introdução no ato de criar desenhos, primeiro estáticos e com o nosso desenvolvimento artístico e amadurecimento a busca pela animação propriamente dita.

Outro ponto importante de desenvolvimento artístico foi em 2006 com o contato com o computador e a internet. Muitas tardes jogando jogos em *flash*<sup>1</sup> e assistindo animações no youtube contribuíram com esse interesse. Os personagens em *sticker*, popularizados como “bonecos-palito” no Brasil, foram protagonistas de muitos jogos do clickjogos<sup>2</sup>, como também de animações muito bem produzidas para a época como *Animator vs Animation* (2007) ou *XiaoXiaoMovie* (2001) do chinês Zhu Zhiqiang, e observar esse tipo de animação servia para mostrar que não era preciso todo aparato técnico que a televisão tinha para se produzir animações com qualidade.

Realizamos animação em papel durante a infância, aproveitando as bordas das folhas dos cadernos ou dobrando folhas e fazendo animação de dois *frames*<sup>3</sup>. Em seguida disso, migramos para uma plataforma mais digital, já no ensino fundamental II, mexíamos com o *Movie Maker*<sup>4</sup>, programa que vinha instalado no Windows que permitia criar transições entre imagens e colocar textos sobre fotos.

No mesmo período assistíamos as animações do Mundo Canibal<sup>5</sup> e tínhamos conhecimento do que era o programa *Adobe Flash Macromedia*<sup>6</sup>, o mesmo que embora não soubesse era responsável por ser possível jogar no supracitado site de jogos Clickjogos.

---

<sup>1</sup> Flash é um formato popular para videogames feitos para funcionarem no navegador.

<sup>2</sup> Site de jogos Disponível em: <http://https://www.clickjogos.com.br>. Último acesso em 25 de Dezembro de 2019.

<sup>3</sup> Quadro de vídeo.

<sup>4</sup> Foi um software de edição de vídeos da Microsoft. Fez parte do pacote Windows Essentials.

<sup>5</sup> Foi um site brasileiro de animações em Macromedia Flash, tendo produzido mais de 200 episódios para 18 animações, dentre eles o famoso “Havaianas de Pau”.

<sup>6</sup> Reprodutor de multimídia e aplicações amplamente distribuído, anteriormente criado e disponibilizado pela Macromedia, mas que agora pertence à Adobe Systems.

Optamos por cursar Comunicação em Mídias Digitais com o objetivo principal de trabalharmos com o máximo de *softwares* que conseguíssemos usando apenas o computador. Percebemos também que o curso em questão ensinava várias áreas e ferramentas que usávamos de maneira amadora.

Realizávamos procedimentos como desenhar à mão, escaneávamos e trabalhávamos em softwares como o Adobe Photoshop Portable<sup>7</sup>.

Em trabalhos audiovisuais usávamos o *Windows Movie Maker*, anteriormente citado, para fazer montagens, na área de áudio utilizávamos o Audacity<sup>8</sup> para gravar e editar os instrumentos.

Após termos ingressado no curso houve um processo para chegarmos ao videografismo, uma vez que nosso primeiro ofício foi o de ilustrador durante os primeiros quatro semestres, com trabalhos em produtos personalizados, estampas, canecas, bolsas e depois em projetos da universidade, como o “É preciso falar de política” do curso de Direito.

Os estágios remunerados trouxeram algumas reflexões. A primeira foi que viver de ilustração é bem complicado e a segunda é que conseguir um trabalho que se mantenha consistência de tempo e salário tinham seu valor.

A partir daí trabalhamos na área de diagramação para um projeto de extensão do curso de medicina da UFPB e Social Media na agência publicitária AÇÃO MARKETING PROMOCIONAL. A partir deste momento houve um período de um ano em que utilizamos Adobe photoshop e illustrator para criação de peças gráficas para instagram de várias empresas.

A área de vídeo, mais especificamente edição, foi desenvolvida durante este período com pesquisa autodidata, fazendo uso dos tutoriais do canal BrainStorm Tutoriais presente na plataforma do *Youtube*.

Essa pesquisa não passou despercebida ao nosso chefe e o mesmo começou a mandar material e gostar do interesse, visto que era possível realizar a venda do produto de vídeo a partir do serviço que já cobriam, e embora saber ilustrar tivesse sido um diferencial citado na entrevista para ingressar nessa empresa o vídeo rapidamente virou o principal produto que produzíamos lá.

---

<sup>7</sup> Adobe Photoshop Portable é uma versão "portátil" ilegalmente produzida do Photoshop.

<sup>8</sup> Software livre de edição digital de áudio.

Não demorou para que o próprio algoritmo<sup>9</sup> do youtube percebesse que alguém que estava interessado em aprender edição de vídeo, provavelmente também estava interessado em aprender sobre efeitos para vídeos, e começou a recomendar outros canais que mostram esse tipo de conteúdo.

Os dois principais canais para estudo foram o Layer Lemonade<sup>10</sup> e o Vida de Motion<sup>11</sup>, aprendendo o básico dos efeitos de texto e algumas manipulações de forma já era possível fazer posts para empresas que se moviam e contavam histórias, por mais simples que fossem, o que animou não só o chefe, mas também os clientes que solicitavam muito que esse tipo de conteúdo fosse produzido.

**Figura 1-** Videografismo para AÇÃO MARKETING PROMOCIONAL.



Fonte: O Autor.

Durante esse período tivemos contato com algumas disciplinas que lidavam com esse tipo de produção, como Edição de vídeo I e II, e também Efeitos Digitais para TV, que geraram debates com o professor, João Paulo Palitot, do que poderia trazer para ser ensinado, já que estávamos estudando justamente esses temas.

Outra cadeiras do curso também merecem menção aqui por terem despertado interesse nessa linha, tanto tecnicamente, quanto criativamente: Processos de Criação

<sup>9</sup> Conjunto de processos lógicos baseado em dados de outros usuários que redes sociais e sites usam para definir quais conteúdos podem ser de interesse do espectador em questão.

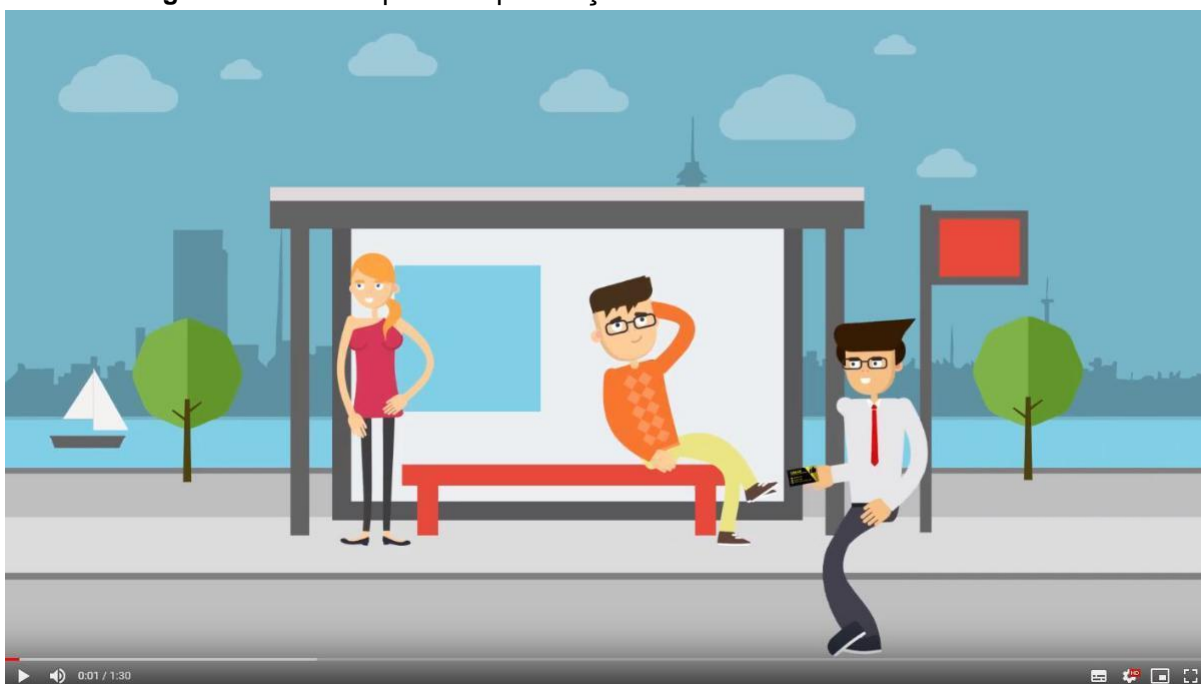
<sup>10</sup> Site que reúne conteúdo sobre videografismo. Tendo em seu acervo entrevistas, tutoriais e notícias publicados diariamente. Disponível em <https://www.layerlemonade.com>

<sup>11</sup> Site que reúne conteúdo sobre videografismo, tendo como foco principal a venda de cursos e apresentação de tutoriais gratuitos. Disponível em <https://www.vidademotion.com.br>

e Oficina de Ideias, ministrada pelo professor Alberto Pessoa, por trazer formas de como se organizar com seus processos criativos e fazer com que os alunos praticassem as formas de se expressar, dentro do que o curso disponibiliza, de forma a haver produtos prontos, ou bem encaminhados, no fim da cadeira e também a Fanzines e HQtrônicas, ministrada pelo professor Henrique Magalhães, por trazer demonstrações técnicas de pessoas usando o básico para contar boas histórias, tanto com produções no papel, quanto digitais.

Ainda na empresa supracitada realizávamos, captação de imagem para eventos, tanto por meio de fotografias, quanto de filmagens, além da edição dos mesmos, animações de logos, personagens, vídeos explicativos e principalmente posts animados por meio de videografismos.

**Figura 2 - Vídeo explicativo para AÇÃO MARKETING PROMOCIONAL.**



Fonte: O autor.

Optamos em determinado momento em investir na carreira autônoma e autoral com estrutura home office e aceitamos alguns meses depois o desafio de trabalhar com videografismo na TV Arapuan.

Assim, o relatório de TCC visa explicar o processo de criação e implementação da vinheta do quadro "Arapuan Esportes" veiculado no Jornal da Arapuan, apresentado de

segunda a sexta, no horário das 12h30, durante o período de Outubro de 2019 até 03 de janeiro de 2020.

A experiência de ofício que relatamos faz parte do trabalho de videografismo, área do departamento de pós-produção da TV Arapuan, canal do sistema Arapuan, afiliada da RedeTV! na Paraíba, que conta atualmente com cerca de oitenta funcionários, considerando profissionais e estagiários, destes 5 editores e 1 videografista compõem as 4 ilhas de edição, onde atualmente se produz os programas: Tribuna Livre, Manhã da Gente, Momento de Luz, Cidade em Ação, Rede Verdade, Rota da Notícia e No A.

A busca por refletir acerca desse nicho profissional em João Pessoa, que até alguns anos atrás eram inexistente e relegados a profissionais terceirizados de outros centros profissionais, tem como objetivo apresentar ao aspirante a essa profissão os desafios, carências e soluções para aprimoramento da área.

A análise usa como estudo de caso a realização de uma vinheta que apresenta um produto que é do quadro Arapuan Esportes. Apesar de não ser um produto propriamente dito, apresentamos a principal área de atuação do formando em Comunicação em Mídias Digitais que é a prestação de serviços que complementam ou faz parte de um produto maior.

O percurso discorre as etapas que demonstram como o conhecimento multidisciplinar que a graduação de comunicação em mídias digitais complementou em minha profissão, pois a vinheta em questão abrange tanto conceitos teóricos como experiência de usuário, pesquisa visual, técnicas de design audiovisual e aplicação de programas de edição de vídeos, desenhos e áudio. Dito isso, a estrutura do relatório disserta acerca do que é a profissão de videografismo, seu nicho de mercado em João Pessoa, o processo de criação da vinheta, implementação, publicação e feedback do serviço.

## **1.2 Justificativa**

O ser humano e a sua capacidade de imaginação podem ser observados nos livros de ficção de Isaac Asimov com *Eu, Robô* (1950), Júlio Verne com *Viagem ao Centro da Terra* (1864) ou Dante Alighieri com *Divina Comédia* (1304). Se formos mais

longe chegaremos nos mitos gregos e se formos mais além chegaremos as pinturas rupestres.

Nos deparamos com suportes para a contação de histórias desde os tempos mais remotos, como quando o homem pintava nas paredes das cavernas seus desejos de caçada. Com o tempo as plataformas mudaram, mas todas têm a mesma finalidade: comunicar para o observador com mais clareza o que o produto apresenta. Nesse contexto o que o videografismo faz é tornar audiovisual a ideia de um diretor ou cliente, e é essa possibilidade que visamos demonstrar no presente estudo. Segundo FREITAS (2007, p. 103)

O termo videografismo é criado por Hans Donner para sintetizar a união da arte tradicional e do vídeo (tecnologia). A denominação se dá pela busca de enriquecimento do vocabulário técnico e diz respeito aos recursos gráficos utilizados em uma animação por meio de computação gráfica, além de ser uma forma de arte que utiliza o vídeo como meio de expressão.

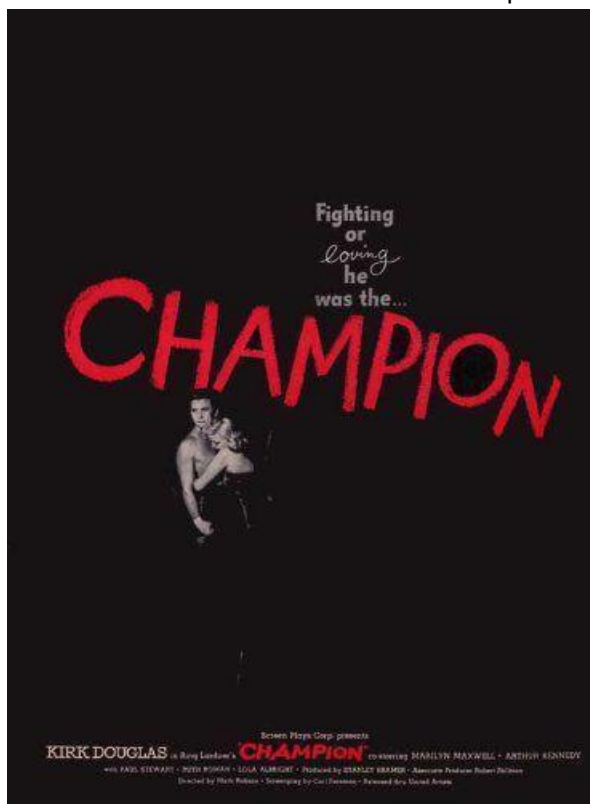
Na área do videografismo temos como um dos pioneiros Saul Bass (1920 - 1996), sendo designer gráfico de ofício, iniciou fazendo cartazes para filmes no Warner Brothers Studio por volta de 1940.

Sendo um adepto do estilo utilizado na escola de Bauhaus, que trouxe para si depois de ler "The Language of Vision" de Gyorgy Kepes, conceito esse que, simplificando, consistia em uma boa combinação de estética e funcionalidade, o que fez com que seus trabalhos seguissem por uma linha minimalista. Segundo Bicalho (p.88, 2017)

Saul Bass se destacou não só na criação de cartazes de divulgação de filmes com forte influência da arte de vanguarda. Ele foi, sobretudo, o grande artista das aberturas ou sequências de créditos para filmes; aqueles primeiros minutos que apresentam os créditos principais da obra, ou seja, o nome dos profissionais que desempenharam as principais funções na produção, tais como diretor, produtor, diretor de fotografia, principais atores, etc. "Abertura" ou "sequência de créditos" são as expressões mais usadas em português para o que em inglês se denomina "film title" ou "title sequence".



**Figura 3-** Primeiro cartaz de Paul Bass - Champion de Kirk.



. Fonte: jotForm<sup>12</sup>.

Devido seu envolvimento com filmes passou a fazer também *storyboards*<sup>13</sup> em diversas obras, como Spartacus (1960), Grand Prix (1966) e Psicose (1960), tendo tido participação na criação e direção da cena do "assassino do chuveiro".

Ainda que tenha participado com várias funções, inclusive tendo escrito e dirigido os próprios filmes, seu maior renome se dá na parte estética, pois além de cartazes memoráveis utilizando técnicas de ilustração suas vinhetas revolucionaram a forma como os filmes eram apresentados, pois Saul Bass conseguiu empregar uma narrativa autoral e criativa que tornou o videografismo um item indispensável, além de um excelente complemento para a introdução e compreensão das produções cinematográficas.

No Brasil podemos considerar como um dos pioneiros Hans Donner (1948), um designer alemão com cidadania austríaca e brasileira, que concebeu a identidade

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://www.jotform.com/blog/saul-bass-the-evolution-artist/>>. Acesso em 12 Nov. 2019.

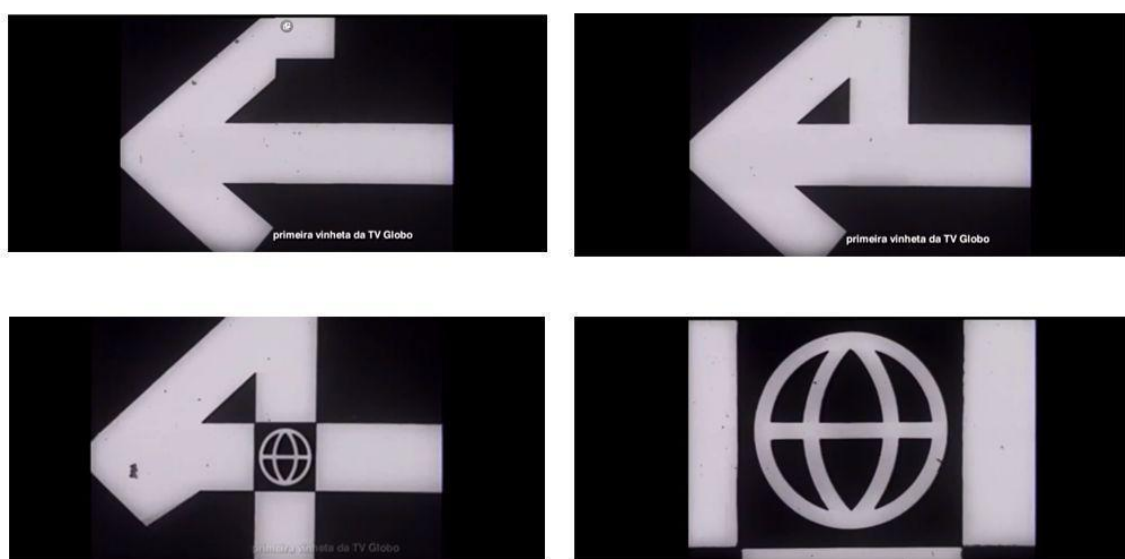
<sup>13</sup> Sequência de imagens, desenhos ou gráficos com função de pré-visualização de uma cena antes de sua produção.

visual da Rede Globo. Sua relevância é tanta na formação dessa profissão em território nacional que o termo “videografismo” que é uma variação brasileira para o chamado Motion Graphics. De acordo com AZNAR (1997 apud FREITAS, 2007, p.130)

Executar vinhetas através da computação gráfica é uma atividade tão nova no Brasil que não existe um consenso nem mesmo sobre o nome mais adequado para o profissional que executa essa função. Vídeo DESIGNER, vídeo-artista, COMPUTER DESIGNER, GRAPHIC DESIGNER, VIDEOMAKER ou, simplesmente, DESIGNER, São algumas das denominações sugeridas por quem já atua na área.

Além de pioneira em identidade visual, a Rede Globo também foi o primeiro canal de televisão a ter uma vinheta sonora, o tão conhecido “Plim-Plim”. Até por volta dos anos 70 não havia diferenciação sonora para avisar que um filme havia entrado em intervalo, assim sendo um funcionário criou um som de "Bip-Bip" para indicar esse fato, foi só após a contratação de Hans Donner que após mudar todo o conceito visual, também alterou o som que passou então a ter o "Plim-Plim", mantendo-o até hoje.

**Figura 4** - Sequência de frames da primeira vinheta da Globo.



Fonte: Youtube<sup>14</sup>.

14 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8cb9MRmTyxQ>>. Acesso em 13 Nov. 2019.

Na Paraíba temos Allan K. Silva, William Silva e Beethoven Souza como alguns dos principais desenvolvedores de videografismo na região. Os dois primeiros tendo sido funcionários de todas os canais de televisão da região, Allan K. Silva, atua agora como empreendedor, gerindo projetos de outras áreas além do Motion, enquanto William Silva permanece como Videografista da Cabo Branco, afiliada da Globo na Paraíba. Beethoven Souza, por sua vez é um videografista de publicidade, trabalhando para grandes agências do eixo Rio-São Paulo, como Acaca e CUBOCC. Participou de projetos para marcas como UberEats, C&A, Hawaianas, Netflix, dentre outros. Achamos pertinente fazer uma breve entrevista abordando questões da área de videografismo para Beethoven. Para critério de organização usaremos “P:” para indicar a pergunta do autor e “BS:” para indicar resposta do entrevistado<sup>15</sup>:

P: Como começou a trabalhar com a área de motion graphics em João Pessoa?

BS: Eu iniciei na área de Motion por volta de 2014, trabalhando como estagiário em pequenas agências de publicidade aqui de João Pessoa, na época em que estava cursando Mídias Digitais. Passei pouco tempo, cerca de 6 meses em cada empresa. Logo depois consegui uma bolsa de estudos no LAViD, da UFPB, para trabalhar animando um personagem 3D de um aplicativo sobre Libras. Foi algo bem interessante mas era um trabalho bem repetitivo e nada que realmente envolvesse Motion. Foi então que resolvi me arriscar como freelancer, ainda sem entender muito bem como me portar no mercado e como ele realmente funcionava. Juntei dinheiro durante os 8 meses que passei no LAViD e consegui montar meu PC para me arriscar sozinho, direto de casa. Em 21/03/2017 abri minha MEI e comecei a entender que na verdade o mercado que eu gostaria de trabalhar estava fora de João Pessoa.

P: Quem foram seus primeiros clientes?

BS: Eu diria que minha carreira mudou a partir de um momento muito específico, que foi quando trabalhei com o Daniel Rodrigues, hoje animador da BUCK em Los Angeles. Ele havia postado em um grupo do Slack (na época em que existia um grupo de Motion no slack) que estava precisando de ajuda em um freela. Entrei em contato com ele e a partir daí começamos a nos entender e criar uma confiança no trabalho, até que ele me colocou em contato com a CUBOCC, uma agência de publicidade enorme de SP, onde

---

<sup>15</sup> Considerando formatação indicada por Eduardo José Manzini em “CONSIDERAÇÕES SOBRE A TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTAS”.

fiquei junto com ele, criando a nova identidade de Motion da CeA. Na verdade mais auxiliiei do que criei, pelo menos até ele partir pra BUCK e eu assumir tudo sozinho. Então diria que a CUBOCC foi o meu primeiro cliente de verdade, como freelancer. Trabalhei por mais de ano com eles e até hoje faço bastante coisa com o pessoal de lá. Vez ou outra algum produtor da CuboCC entra em contato comigo. Fazer amizade com produtores é a melhor coisa que um freelancer pode fazer. Mas antes disso tudo eu havia produzido um clipe chamado Metal Armorial para uma banda local (na verdade o compositor era o pai de uma colega de sala em Mídias) e esse projeto me deu uma boa base de como funcionava a criação de um vídeo. Na mesma época também cheguei a trabalhar em vários projetos com um estúdio de Porto Alegre chamado ALOPRA. Foi meu primeiro cliente para fora do estado da Paraíba. E eles que entraram em contato comigo. Sempre tentei me manter ativo na internet.

P: Qual a rotina de trabalho antes e agora?

BS: Por ser freelancer, rotina é algo bem imprevisível. Mas assim, agora que deixei de ser MEI (Micro empreendedor individual) e há dois anos passei a ser ME (Micro Empresa), isso trouxe muitas responsabilidades e despesas que como MEI eu nunca tive. Então hoje em dia preciso mensalmente pagar diversos impostos, ficar atento a cadastros em municípios para evitar retenção duplicada de ISS, pagar contador, aluguel, alvará, certificado digital, etc. É uma rotina bem CHATA e que muita gente glamouriza demais. Então eu diria que antes eu me preocupava menos e trabalhava mais com animação. Hoje eu preciso gerenciar uma empresa de uma pessoa só, ficar atento a responder clientes, manter portfólio atualizado e dar conta dos projetos que entram, as vezes montando uma equipe pra trabalhar comigo e fazendo esse gerenciamento da equipe. A vantagem também é que com o tempo o meu nome foi rodando os estúdios e acaba que eles vão entrando em contato comigo. Acredito ser tudo o resultado de um processo de estar preparado, atualizado na internet e sempre mantendo tudo dentro do prazo, sem atrasos e dores de cabeça (pro cliente). Hoje também sinto a necessidade de sempre tentar lucrar acima do teto anual do MEI, se não no final do ano não compensa ser ME. Então minha rotina agora envolve tentar me inserir no mercado internacional, o dólar alto me deu essa instiga de tentar isso e é o que ando fazendo.

P: Qual era e qual é a sua remuneração?

BS: No primeiro ano de MEI eu cheguei a fazer uns 20.000 R\$, o que foi maravilhoso pois o investimento no PC foi de quase 10.000 R\$. Assim que ele foi pago eu tive uma empolgação e fiquei positivo quanto ao próximo ano. Morando em João Pessoa, uma cidade de custo bem baixo e trabalhando para clientes de outros estados, com maioria

em SP, eu diria que é bem vantajoso ser freelancer. Muita gente se mantém como MEI, podendo ganhar até 86.000 R\$ por ano. Nos dois anos como ME eu consegui ultrapassar uma média de 70% a 90% desse valor do MEI. Aumentando também em uns 300% as despesas com imposto e todas essas coisas que mencionei anteriormente. Se eu conseguir pegar esses trabalhos pra fora do Brasil espero poder aumentar em mais uns 100% o lucro anual. Mas é um trabalho bem difícil, ainda estou investindo no meu inglês mas acredito que esse é o ano pra arriscar. De lá pra cá já gastei bastante com o PC também, que hoje em dia é o mesmo mas com vários upgrades.

P: Como você enxerga o futuro do mercado no estado e nos país?

BS: Bom, olhando de um modo otimista, eu diria que o mercado de Motion é muito bom pelas inúmeras possibilidades, pois onde há uma tela, há chances de ter algo animado sendo reproduzido nela. Além das várias linguagens e aplicações que começam a se consolidar no mundo como VR, Inteligência Artificial, etc. Aqui no estado, entretanto, com base na minha experiência, eu não sinto uma valorização do profissional de Motion. Muito porque é um mercado pequeno, então você acaba acumulando várias funções pra ganhar pouco e não poder também se desenvolver como profissional. Mas é aquela, João Pessoa não é cara, é possível viver ganhando menos e tal. Só que como freelancer, você teme essas responsabilidades que comentei anteriormente, e sendo bem sincero, eu diria que é praticamente impossível se manter como ME trabalhando apenas pra cá.

Já se você quer trabalhar com clientes grandes, de muito alcance e lucrar mais em menos tempo, o eixo rio-sp é onde gira tudo, infelizmente. Digo infelizmente porque eu gostaria de ver o Nordeste metido nisso também, nosso único ponto forte são os profissionais, que quando vão se tornando bons acabam deixando o estado pra ir morar em outro estado ou até país. Já deixei de pegar muita coisa apenas por não morar em São Paulo, mas com o que consigo produzir e morando aqui em João Pessoa, eu não tenho do que reclamar. Eu diria que o futuro do mercado é se tornar ainda mais comum o profissional remoto. Hoje em dia o meu bairro (que é classe média baixa e baixa - Alto do Mateus) pode me oferecer mais de uma internet de 150 megas pagando 80 reais e isso é muito poderoso.

Porém, uma coisa muito frequente, que infelizmente está se tornando comum, é a desvalorização do profissional como pessoa. Muitas vagas que se encontra hoje, que vem de dentro ou fora do estado, querem contratar o freelancer como PJ (pessoa jurídica) mas tê-lo como um funcionário de CLT (Consolidação das Leis do Trabalho), sem os direitos trabalhistas mas mantendo um horário fixo, exclusividade e tal. Isso é muito perigoso pois conheço e já vi produtoras renomadas e famosíssimas, com filmes

concorrendo ao Oscar e oferecendo 2.000 R\$ para Motion Sênior trabalhar alocado por 1 semana, 8 horas por dia e no turno da noite, em SP. Então essa desvalorização do profissional está se tornando comum no país como um todo, e cabe a nós, ficar atentos e não ficar calados diante de situações assim. Aqui em JP mesmo é muito comum a empresa contratar estagiário para trabalhar como funcionário normal. É preciso ficar esperto e entender que felizmente o mercado tem muita possibilidade e muitos estúdios, produtores e clientes legais, mas que infelizmente não são a regra.

O videografismo é uma vertente ainda pouco explorada na formação do Comunicador em Mídias Digitais. é importante frisar que esse nicho profissional apresenta diversas possibilidades no mercado de trabalho, partindo desde coisas simples como produção de postagens animadas para redes sociais, animação para telões de LED, vinhetas para TV, cartelados para varejo, até efeitos digitais para filmes cinematográficos.

### **1.3 Objetivo**

Este projeto visa analisar as etapas da produção do videografismo na vinheta do Arapuan Esportes desde a concepção até a aprovação do produto. Demonstrar como a multidisciplinaridade do curso de mídias pode auxiliar na produção de um produto completo de audiovisual, enquanto expõe a utilidade dos conhecimentos teóricos e práticos aprendidos no curso de comunicação em mídias digitais.

## **2. Fundamentação Teórica**

Desde o tempo das cavernas contávamos histórias, e essas imagens até hoje se preservam. Alguns desses homens primitivos tentavam passar para o sua comunidade a ideia de movimento, vide exemplo:

**Figura 5- “Javali de Altamira”**



. Fonte: Tiago Cerejeira<sup>16</sup>.

Em pleno período paleolítico os homens já buscavam estratégias para trazer esse tipo de sensação, se aproveitando dos materiais mais rústicos possíveis, como sangue, musgo e terra, já nos propúnhamos a trazer algo que ainda hoje ficamos pasmos como já bem descreveu o pesquisador Cidiclei Biavatti (2005, p.9).

A luz da lanterna de quem explora essas cavernas, ao iluminar e obscurecer parte dos desenhos, cria a impressão que o animal representado se movimenta em relação ao espectador... O momento em que esses homens registraram imagens do mundo que habitavam, nos tetos e paredes de cavernas que lhe serviam de abrigo, cada figura ou séries de figuras gravadas seguiam uma disposição estética que sugeria a ideia de movimento.

A relação do homem pré-histórico com o movimento era um requisito de sobrevivência, estar disperso em um ambiente onde um predador podia estar pronto para atacar por ser incapaz de observar completamente o ambiente ao redor podia fazer com que sua linhagem não chegasse ao próximo estágio da evolução. Segundo Rudolf Arnheim (2005 apud MATTOS, 2013, p.8), essa relação já foi estabelecida:

---

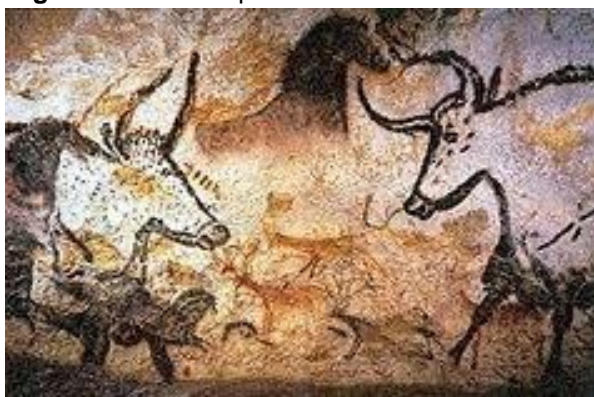
16 Disponível em: <<http://thiagocerejeira.blogspot.com>>. Acesso em 15 Nov. 2019.

É compreensível que se tenha desenvolvido no animal e no homem uma resposta tão intensa e automática ao movimento. O movimento implica numa atenção nas condições ambientais, e uma mudança pode exigir uma reação. Pode significar a aproximação do perigo, o aparecimento de um amigo ou de uma presa desejável. E como os olhos desenvolveram instrumentos de sobrevivência, adaptaram-se a sua tarefa.

Alguns estabelecem essas imagens pré-históricas como uma forma de magia para se atrair os animais com ajuda dos deuses ou algo equivalente, e ainda que fosse essa a principal intenção não significa que era a única, pois é possível observar narrativas simples como animais desenhados de frente um para o outro com a provável intenção de indicar conflitos, ou caindo de penhascos seguidos por caçadores.

A principal questão podia ser trazer até os humanos esses seres, mas isso fazia com que a mente humana buscasse formas de exercer sua criatividade, aguçando-a com o desenvolvimento de imagens que passassem para quem as visse uma história.

**Figura 6** - Animais pintados na Gruta de Lascaux.



Fonte: wikipedia<sup>17</sup>.

Naturalmente a evolução trouxe progresso para essa arte e já no Egito antigo a humanidade apresentava obras de arte em seus papiros, templos e túmulos. Algumas preenchem paredes inteiras e mostram lutadores se degladiando, mostrando cada um dos golpes de forma que basta o leitor mover sua cabeça na ordem que o artista estabeleceu e vai ser possível acompanhar uma narrativa sequencial de ação.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Lascaux>>. Acesso em 15 Nov. 2019.



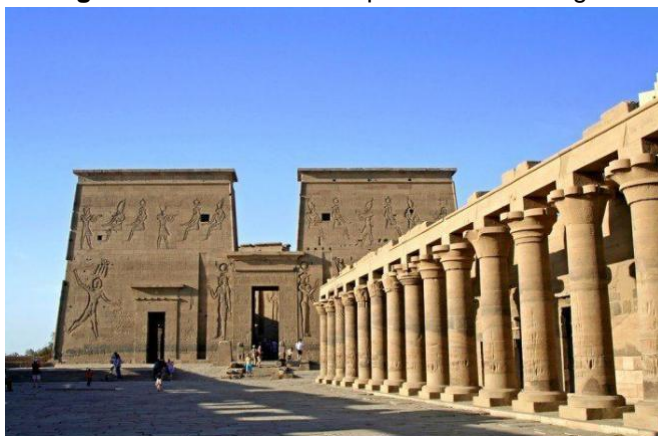
**Figura 7-** “Lutadores se degladiando” - Egito.



Fonte: wikivisually<sup>18</sup>.

“O Faraó Ramsés II observou que esse sistema era interessante aos olhos, optou por encomendar na ilha de Philae um templo para a deusa do amor, Ísis, em que se estendiam ao seu redor 110 colunas em que cada uma delas havia imagem sequencial da deusa” (WILLIAMS, 2001 apud MATTOS, 2007, p.10) de forma que os cavaleiros e viajantes que cavalgavam próximo ao monumento veriam uma espécie de escultura assemelhada a uma animação frame-a-frame.

**Figura 8-** “Colunas do templo de Philae” - Egito.



Fonte: retirado do site aguareladeviagens<sup>19</sup>.

Por volta de 190 a.C. temos a criação da estátua “Vitória de Somatrícia”, estátua grega que revela suas formas que buscam a harmonia perfeita, a intenção de

<sup>18</sup> Disponível em: <[https://wikivisually.com/wiki/Professional\\_wrestling](https://wikivisually.com/wiki/Professional_wrestling)>. Acesso em 15 Nov. 2019.

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://aguareladeviagens.wordpress.com/2019/01/31/templo-de-philae/>>. Acesso em 15 Nov. 2019.

movimento é nítida, como afirma Strickland (2006, p.13) quando diz "O princípio do apoio do peso, ou contraposto, em que o peso do corpo se apóia numa das pernas e o corpo segue esse alinhamento, dando a ilusão de uma figura surpreendida no movimento, foi um legado importante das artes gregas."

**Figura 9-** Vitória de Samotrácia 190 a. C. - Louvre, Paris.



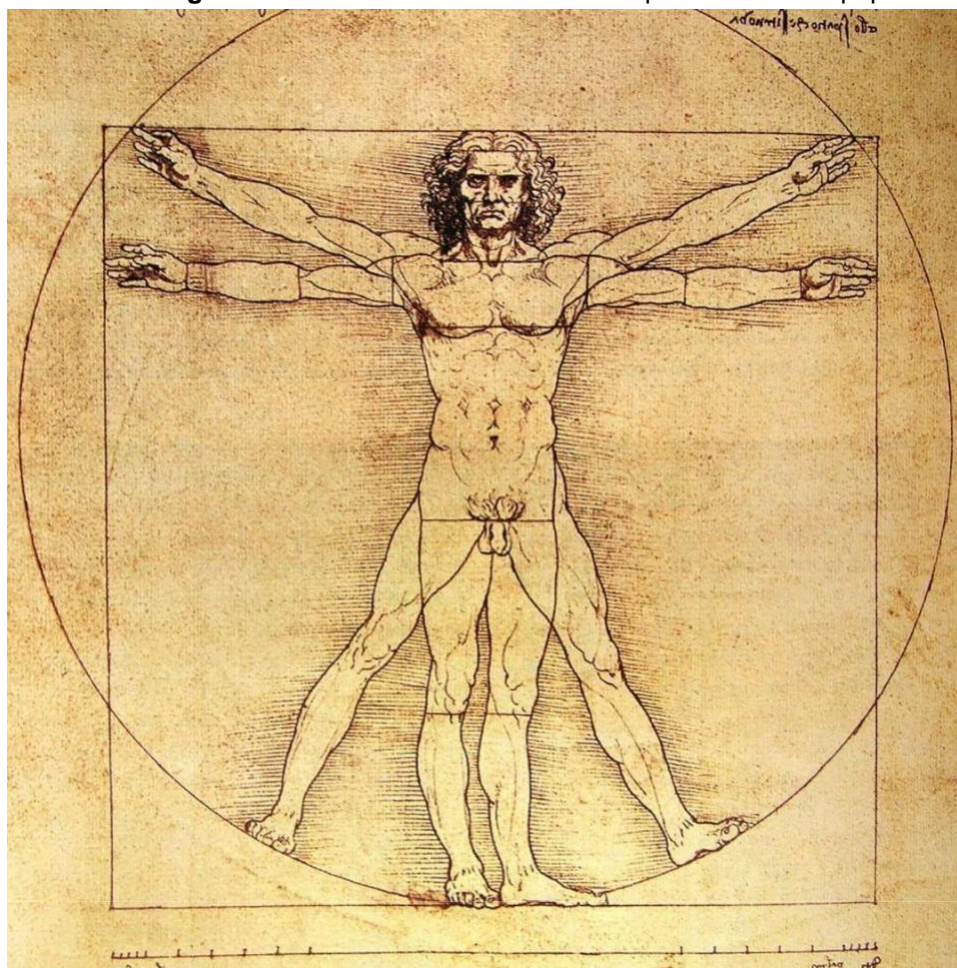
Fonte: Site Arte e Artistas<sup>20</sup>.

Na renascença, o artista Leonardo da Vinci (1452 - 1519) desenha as Proporções do corpo humano no Homem Vitruviano (1490), usando uma imagem de um único homem, mas com os braços e as pernas em duas posições, representando o ideal de beleza, equilíbrio, harmonia das formas e perfeição das proporções. Ele traz novamente à tona a ligação do movimento na existência da humanidade.

---

20 Disponível em: <<https://arteeartistas.com.br/vitoria-de-samotracia/>>. Acesso em 15 Nov. 2019.

**Figura 10** - Homem Vitruviano 1490 - Lápis e tinta sobre papel.



Fonte: [gq.globo.com](http://gq.globo.com)<sup>21</sup>.

Em 1800 o homem passou a explorar um fenômeno conhecido como "Persistência retiniana", sendo isso a fração de segundo que um olho permanece com uma imagem na retina antes de sobrepô-la, criando vários dispositivos.

O primeiro deles sendo a lanterna mágica, instrumento constituído por uma câmara escura e um jogo de lentes, uma lâmpada atravessava um vidro pintado com desenhos que eram projetados num lenço, quando mexia-se nos vidros a ilusão de movimento acontecia, como explica SANTOS (2011 p.14).

---

<sup>21</sup> Disponível em: <https://gq.globo.com/Cultura/noticia/2019/10/o-homem-vitruviano-de-leonardo-da-vinci-esta-liberado-para-exposicao-no-louvre.html>. Acesso em 12 Nov. 2019.

**Figura 11** - Lanterna mágica, criada por jesuíta Athanasius Kircher, 1645.



Fonte: Wikipedia<sup>22</sup>.

Esse instrumento e todo o sucesso que o sucedeu foi o motivo de diversos outros criados, alguns exemplos são: o zootroscópio, onde desenhos eram feitos em tira de papel e montados num tambor giratório que quando girado, podia-se observar nas frestas o movimento<sup>23</sup>.

O Kineograph<sup>24</sup>, também chamado de flipbook, que como nome sugere eram livros com várias imagens que quando seguradas e passadas rapidamente davam uma ideia de que se estava vendo uma cena em movimento.

<sup>22</sup> Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lanterna\\_mágica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lanterna_mágica)>. Acesso 07 Dez. 2019

<sup>23</sup> Segundo Cleonice Schwarz em "Imagem e Movimento na palma da mão". Acesso em 09 de Dez. de 2019.

<sup>24</sup> Definição disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Folioscópio>

**Figura 12-** zootoscópio e Kineograph, respectivamente.



Fonte: OldThing<sup>25</sup>.

Outro objeto também fruto dessa derivação foi o cinematógrafo<sup>26</sup>, aparelho que quando se posicionava o olho em cima e girava a manivela presente se registrava um movimento, esse mesmo aparelho tornou possível a projeção das imagens para o público.

**Figura 13 -** Cinematógrafo.



Fonte: Wikipedia.

25 Disponível em: <<https://oldthing.at>>. Acesso em 07 Dez. 2019

26 Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinematógrafo>>. Acesso em 07 Dez. 2019.

Tendo em vista que a relação da humanidade com a imagem e a sensação de movimento e como isso nos encanta desde períodos tão remotos, é de fácil entendimento do porquê o videografismo têm diversas possibilidades de uso.

## 2.1 Videografismo

Começamos explicando algumas breves diferenças entre animação e videografismo: animação parte do termo em latim *animatio, ōnis* (a qualidade de um ser animado, animação; ardor)<sup>27</sup>, e consiste em apresentar uma sequência de desenhos afins de criar uma ilusão de movimento, de ser animado, enquanto o videografismo consiste no uso de vários elementos gráficos aplicados com conceitos de animação clássica como afirma SAGATIO (2018, p.69). Vários conceitos são utilizados por ambas as técnicas como o Comprimir e Esticar (Squash and Stretch), que consiste em um objeto manter sua massa geral quando deformado, Antecipação (Anticipation), quando algo precisa se preparar para tomar impulso, Aceleração e Desaceleração (Slow in and Slow out), que trabalha diferentes tempos de entrada e saída de um objeto de cena, Sobreposição e Continuidade da Ação (Follow Through and Overlapping), princípio que afirma que nenhuma ação para de forma imediata sendo preciso aplicar uma diminuição da velocidade, dentre outros princípios que primeiramente haviam sido criados para animação frame-a-frame e foram incorporados no videografismo por utilizar de conceitos que facilitem a imersão do espectador no produto final se utilizando de uma simulação de física que aconteceria no mundo como conhecemos.

Mesmo entre as animações clássicas e atuais, existem diferenças. Nas primeiras criações de animação se utilizava a apresentação de 24 quadros por segundo, cada um desenhado individualmente, para que quando juntos tivessem fluidez, os cenários eram pintados a tinta o que fazia de cada cena praticamente uma obra de arte. Hoje em dia, porém, se utilizam diversos softwares tanto para produção de imagens em bitmap, quando em vetores, recursos como Adobe Flash, TV Paint ou Toon Boom são utilizados para criar e replicar quadros de forma que determinados animações que seriam supostamente de 24 quadros por segundos possam ser feitos utilizando apenas

---

27 Definição e etimologia disponível em: <<https://pt.wiktionary.org/wiki/animação>> acessado em 06 de Abril de 2020.

12 quadros por segundo e em alguns casos, onde em determinados momentos se é possível apresentar uma única imagem de personagens parados e paisagem, como se faz por exemplo Pokémon que diversas vezes utiliza um único quadro por um segundo ou dois, afim de baratear e facilitar seu processo de produção.

Voltando ao videografismo, esse acaba sendo um conceito muito abrangente, segundo Dorneles (2007, p. 136, apud SANTOS et al, 2011, p.8):

Podemos considerar como videografismo questões muito simples como a assinatura de uma marca no fim de determinada propaganda, um crédito que apareça sobre alguma figura aparecendo em um jornal, infográficos e informações sobrepostas ao vídeo, tarjas, barras, vinhetas e tantas outras coisas. Como já supracitado, podemos definir como a união da arte tradicional e da tecnologia do vídeo por meio da animação gráfica.

Lembrando sempre que ao utilizar esse termo não nos restringimos a grandes produções, já que a democratização dos computadores através do tempo e o aumento do número de softwares possíveis permite hoje que tantas pessoas produzam de dentro de suas casas.

Podemos também dizer que entre ele e a evolução do vídeo há uma ligação direta já que este vem para permitir uma expressividade que antes não era possível e assim abre margem para a imaginação, criando um viés artístico com um leque muito maior de possibilidades. Yoshiura (2007, p.9) expressa bem isso quando diz que “através de recursos tecnológicos, artistas geram padrões imagéticos, que incorporam novos conceitos estéticos pela mídia televisiva”.

O conhecimento se expressa como arte audiovisual a partir do momento que utiliza cor, textura, forma, tipografia e áudio para expressar uma mensagem de forma clara, coerente e que busca prender a atenção do público. Existe a possibilidade de aumentar-se a qualidade de um produto audiovisual a partir do momento que se acrescenta a ele videográficos, as suas diversas formas devem ser usadas para agregação de um valor estético, expressivo e principalmente comunicacional. Este recurso deve ser usado para a compreensão do espectador das principais informações, como cita Watts (1990, p.235)

A grande vantagem é que você pode usá-la para chamar a atenção do espectador para um mapa, ou diagrama, que de outra forma ele acharia difícil de entender. Evidentemente, mesmo que você não conte com a animação, você deverá usar movimentos de câmera e closes, de tal forma que o material gráfico torne-se o mais claro possível. (WATTS, 1990, p. 235)

O Videografismo exige conhecimento multidisciplinar, passando por estética da imagem, narrativa, composição, cores, som e movimento, e como eles se relacionam para apresentar uma mensagem, como por exemplo, todo o movimento que for ser feito parte primeiramente de uma imagem estática. Assim, é importante definir um objeto, sua cor, estrutura, ponto focal<sup>28</sup> para ter a capacidade de perceber se o movimento que foi previamente planejado vai ser de fato fluido e efetivo.

## **2.2 Terminologia, diferenciações e ramificações**

O videografismo e seus fundamentos estão presentes em linguagens primas como animação interativa para web, editoração eletrônica animada e interativa e videoclipes, vamos definir então alguns estilos que se fazem presentes no videografismo e no mundo da animação:

Realismo ou Skeumorfismo<sup>29</sup>: Busca mostrar uma estética que simula o mundo real, de três dimensões, de maneira fidedigna. Utiliza-se de sombras, iluminação, ponto de fuga e quaisquer elementos que colaborem para se chegar perto da simulação do real. Alguns casos optam por uma estética tão realista que geram dúvidas no espectador sobre se a cena foi gravada ou animada, como por exemplo no episódio "Para além da Fenda de Átila" de Death, Love & Robots.

---

<sup>28</sup>Local da cena feito com intenção de se destacar e atrair assim a atenção do leitor.

<sup>29</sup> Referência de termo retirada do site Matilde Filmes, disponível em: <http://www.matildefilmes.com.br/motion-graphics-grandes-tendencias-atuais-e-para-o-futuro/>



**Figura 14-** Exemplo Frame de Skeuomorfismo ou Realismo

## REALISMO OU SKEUMORFISMO



Fonte: Matilde Filmes<sup>30</sup>.

3D<sup>31</sup>: Busca trazer ao espectador uma ideia de profundidade e perspectiva, pode simular o mundo real ou histórias ficcionais. Não busca simular a realidade exatamente.

**Figura 15-** Exemplo de Frame de Animação 3D



## ANIMAÇÃO 3D

Fonte: Matilde Filmes<sup>32</sup>.

Flat Design<sup>33</sup>: Eliminando Reflexos, sombras, degradês e pontos de fuga esse estilo busca se ater ao que é estritamente necessário, fazendo a forma mais simples que algo pode ter, certos exemplos chegam ao ponto de que se um elemento for retirado o resto passa a não fazer sentido.

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://www.matildefilmes.com.br>> Acesso em 09 Dez. 2019

<sup>31</sup> Referência de termo retirada do site Matilde Filmes, disponível em: <http://www.matildefilmes.com.br>

<sup>32</sup> Disponível em: <<http://www.matildefilmes.com.br>> Acesso em 09 Dez. 2019

<sup>33</sup> Referência de termo retirada do site Oxigen Web, disponível em: <https://www.oxigenweb.com.br/artigos/flat-design-o-que-e-de-onde-vem/>

**Figura 16-** Exemplo de Frame de Animação Flat.

Fonte: Matilde Filmes<sup>34</sup>.

Isométrico<sup>35</sup>: Derivação da projeção isométrica, usada na arquitetura, esse estilo mantém as escalas para altura, comprimento e largura a partir de um eixo. Isso implica que embora simule um objeto 3D ele precisa ser visto de um ângulo específico, já que apenas simula mas se trata de um objeto com apenas duas dimensões. Existe um lado positivo que é possível observar um objeto em perspectiva sem que seja preciso lidar com os custos do 3D real. É muito usado em conjunto com a técnica de flat design.

**Figura 17-** Exemplo de Frame de Animação Isométrica

Fonte: Matilde Filmes<sup>36</sup>.

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://www.matildefilmes.com.br/>> Acesso em 09 Dez. 2019

<sup>35</sup> Referência de termo retirada do Site Draw, disponível em: <https://draw.art.br/o-que-e-uma-ilustracao-isometrica/>

<sup>36</sup> Disponível em: <<http://www.matildefilmes.com.br/>> Acesso em 09 Dez. 2019

Liquid Motion<sup>37</sup>: busca um estilo orgânico, onde elementos líquidos fazem movimentos pela tela seguindo leis da física que imitam o mundo real, a beleza desse estilo se encontra na fluidez com que consegue apresentar suas cenas.

**Figura 18-** Exemplo de Frame de Animação Liquid Motion.



Fonte: Layerlemonade<sup>38</sup>.

Colagem Digital<sup>39</sup>: a colagem era um processo analógico que passou essa barreira e chegou no meio digital, tanto com artistas que fazem imagens estáticas com essa técnica, quando com videografistas que usam a técnica em movimento, a técnica consiste em recortar pedaços de imagens que sejam convenientes e animá-los de forma harmônica. A vantagem é que existe um acesso muito grande a imagens na internet de forma gratuita, permitindo nesse tipo de vídeo um leque bastante variado de opções

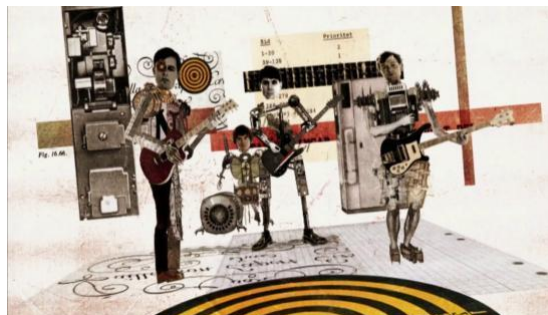
**Figura 19 -** Exemplo de Frame de Animação Colagem.

---

<sup>37</sup> Referência de termo retirada do site Layer Lemonade, disponível em: <https://www.layerlemonade.com/motion-design/dica-liquid-motion-no-after-effects>

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://www.layerlemonade.com/>>. Acesso em 09 Dez. 2019

<sup>39</sup> Referência de termo retirada do site Matilde Filmes, disponível em: <http://www.matildefilmes.com.br/motion-graphics-grandes-tendencias-atuais-e-para-o-futuro/>



Fonte: Youtube<sup>40</sup>.

Importante ressaltar após explicar cada um dos estilos que esses não são todos os que existem, dada a quantidade de variações onde se pode aplicar esse tipo de material, e que essas são apenas subdivisões comerciais para que o cliente compreenda os estilos pelos quais pode optar para produção de seu material, tendo inclusive em alguns casos poucas diferenças na exigência técnica ou de hardware para a sua criação.

### 2.3 A origem da vinheta e sua adaptação através do tempo

Hoje quando falamos o termo "vinheta", nos vem logo a imaginação o produto digital, esse termo porém é muito mais antigo. A função da vinheta gráfica é ser um elemento decorativo que serve para reforçar e ornamentar o espaço em branco do papel. Segundo FREITAS (2007, p.32) "Sua etimologia, segundo Aznar (1997) é ligado a palavra "vinha", derivado da videira, árvore sagrada em várias culturas da antiguidade politeístas, ponto que a cultura cristã, sendo esta monoteísta, também se apropriou para utilizar do vinho como bebida sagrada e da videira para representar Jesus, enquanto seus ramos eram os discípulos, posto como metáfora no novo testamento". O momento em que os termos colidem e se tornam um acontece na França, quando a imagem de folhas e cachos de videiras já ornamentava muitas louças e peças de mobiliário, e como um símbolo local passou a ser impresso para selar contratos de compra e venda sob a presença de Deus. Depois disso livros passaram a ser impressos também com a presença de uma videira. Os jornais então passaram a

---

40 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ljk4j-r7qPA>>. Acesso em 09 Dez. 2019.

utilizar uma mesma imagem para representar as matérias sobre um mesmo assunto. Sendo a primeira imagem a ser utilizada para tal fim a videira, surgiu o termo "vignette".

As primeiras vinhetas podem ser assimiladas como as iluminuras que vinham nos papiros, entre 1550-1300 a.C., afim de ilustrar os livros dos mortos. Enquanto isso os manuscritos gregos apresentavam apenas textos. A igreja cristã só vem utilizar iluminuras para adornar seus textos sagrados com os evangelhos já no século IV d.C., isso para que quem não entendesse a escrita, sendo esses a maioria da população, pudesse compreender o texto através da representação gráfica. Na idade Média iluminuras decorativas ainda aparecem juntos de textos para representar as histórias que vem contadas no papel. Na idade Moderna a vinheta passou a ser gráfico-decorativa, estabelecida na capa de livros e se estabelecendo em vários outros meios como por exemplo brasões, escudos, figuras de xadrez, baralhos e tantos outros (FREITAS, 2007, p.39).

Historicamente a função da vinheta era apenas adornar, tanto que fazia parte da sua definição ser retirada do elemento em que se encontrava sem que o mesmo perdesse sua função. A vinheta se adaptou às tecnologias como as artes gráficas, áudio e audiovisual e passa neste último a ter outras funções, como por exemplo marcar início e fim de determinado programa ou quadro.

### **3. O processo de criação da Vinheta**

O estudo de caso foi desenvolvido para o canal Arapuan de televisão afiliado da RedeTv! em João Pessoa e com transmissão no interior da Paraíba. Todo o projeto foi desenvolvido por David Ingsson Bezerra de Vasconcelos sob pedido de José Valdez Pereira Pacífico, chefe de jornalismo da TV arapuan, tendo sido solicitada na data de 14 de outubro de 2019 e entregue em 21 de outubro de 2019.

Valdez apresentou a vinheta vigente na época e solicitou melhorias, mas o pedido foi mudado para que fosse elaborada uma nova vinheta, essa por sua vez poderia ser feita da maneira que o videografo preferisse.

A vinheta anterior consistia numa narrativa de duas cenas, na primeira apareciam 3 fotos estáticas de esportes sendo praticados dividindo a tela igualmente, na segunda cena surgia, sobrepondo o que já existia, o texto ARAPUAN girando e

vindo da parte superior em estilo 3D e abaixo desse uma luz surge escrevendo ESPORTES em letra comics sans.

Observando o que tínhamos anteriormente foi decidido que a narrativa preservaria alguns dos elementos que já existiam, seriam apresentados alguns esportes individualmente, em seguida haveria uma divisão na tela e então surgiria o texto do ARAPUAN ESPORTES. Ainda no campo das ideias, percebemos que uma logo seria importante para completar a vinheta, dado sua função de trazer identidade ao quadro, passando a ser parte da finalização da mesma.

É importante destacar que a ausência de uma ordem de serviço definida por Valdez, aliada ao senso de proatividade propiciou não só a construção de uma vinheta, mas de uma nova identidade visual para o quadro.

À partir da discussão estruturada, objetivo e o mapeamento dos elementos a serem construídos, passamos para a produção do Storyboard.

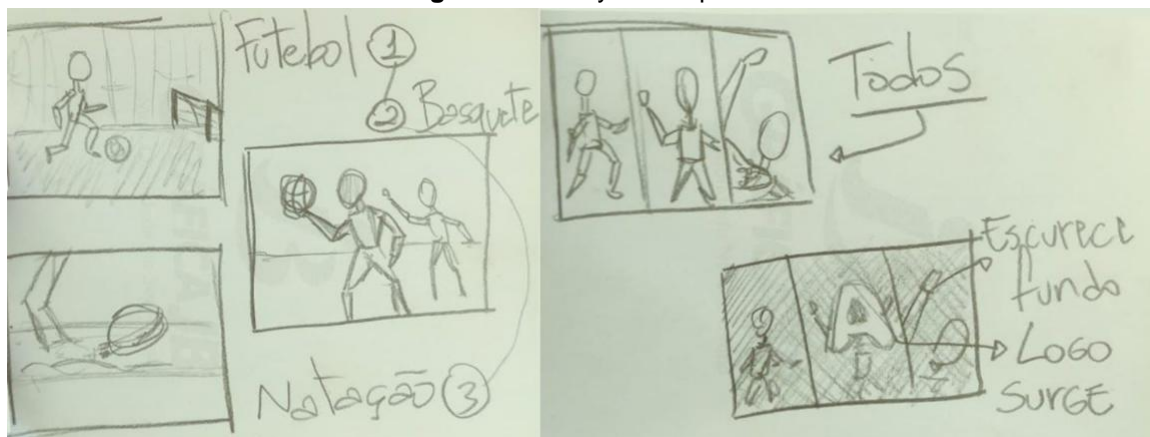
Esta etapa consiste em criar gráficos e quadros para organizar de que forma as cenas serão apresentadas, de forma que seja possível pré-visualizar qual será o resultado do seu filme ou animação. É um processo de criação bastante utilizado por estúdios de conteúdo audiovisual, como cita Jake Knapp ( 2017, p.184)

A Pixar, o estúdio por trás de filmes como *Toy Story* e *Os Incríveis*, passa meses desenvolvendo seus storyboards antes de dar início à animação. Para a Pixar, esse trabalho com antecedência faz sentido: é muito mais fácil alterar storyboards do que refazer animações ou regravar vozes com atores super famosos.

À partir da produção do Storyboard, optamos por fazer três cenas de esportes seguidas de uma logo que simulava o escudo de um time de futebol. A estrutura consistiria em um personagem jogando futebol, um jogador de basquete e um nadador que comporiam as três primeiras cenas, seguidas de uma abertura mostrando ambos ao mesmo tempo, enquanto essa última cena aconteceria a logo do programa surgindo do fundo da cena, durante seu trajeto o fundo ganharia uma tonalidade de azul, representado na imagem com um escurecimento, e luzes apareceriam girando por trás deste escudo, abrindo uma outra tonalidade de azul no vídeo. A concepção do

storyboard foi essencial para a busca de uma direção de arte que reforce a mensagem da vinheta e complemente a concepção do programa.

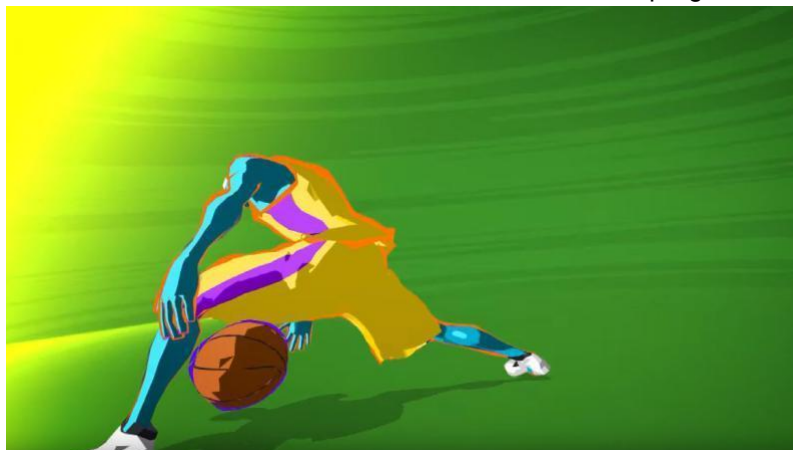
**Figura 20** - Storyboards para Vinheta.



Fonte: O autor.

A busca por referências partiu de análise de vinhetas de outros programas de esportes, da qual encontramos marcas de discurso comuns e repetitivas. Dentre todas as vinhetas consideramos a do Globo Esportes, ano de 2016 com uma direção de arte contemporânea e diferente das demais, onde uma sequência de personagens feitos como esboços se movimentam numa espécie de frame-a-frame mudando de cor enquanto praticam vários esportes.

**Figura 21**- Frame retirado da vinheta veiculada em 2016 do programa “Globo Esporte”.

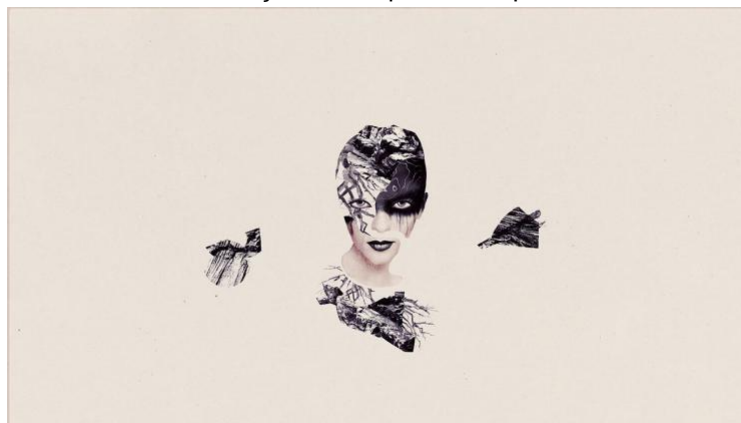


Fonte: Youtube<sup>41</sup>

41 Disponível no canal RenJG+ na plataforma do <<https://www.youtube.com>>. Acesso em 09 Dez. 2019.

Decidimos que a vinheta que seria produzida usando o conceito de colagem digital. Embora seja um estilo ainda usado, perdeu há muito tempo seu posto de glamour, tendo passado muito tempo praticamente em desuso, tendo sido trazido de volta ao cenário brasileiro na pessoa do artista Ariel Costa, que hoje atua em seu próprio estúdio o BlinkMyBrain.

**Figura 22-** Frame retirado da animação “Sins” produzida pelo estúdio BlinkMyBrain.



Fonte: [bikinilife](http://bikinilife.com.br)<sup>42</sup>.

Ariel Costa é um videografista, além de diretor de arte e de animações. Começou seu trabalho na área visando os efeitos visuais para filme, mas tendo conseguido um estágio na área de pós-produção na TV da universidade Cruzeiro do Sul onde estudava, acabou tendo sua demanda mais voltada para animação de vinhetas e de logos, percebendo então que esse mercado poderia ser mais impactante para se trabalhar, migrou seus trabalhos para isso, passou por vários estúdios chegando a trocar de trabalho onze vezes em um ano<sup>43</sup>.

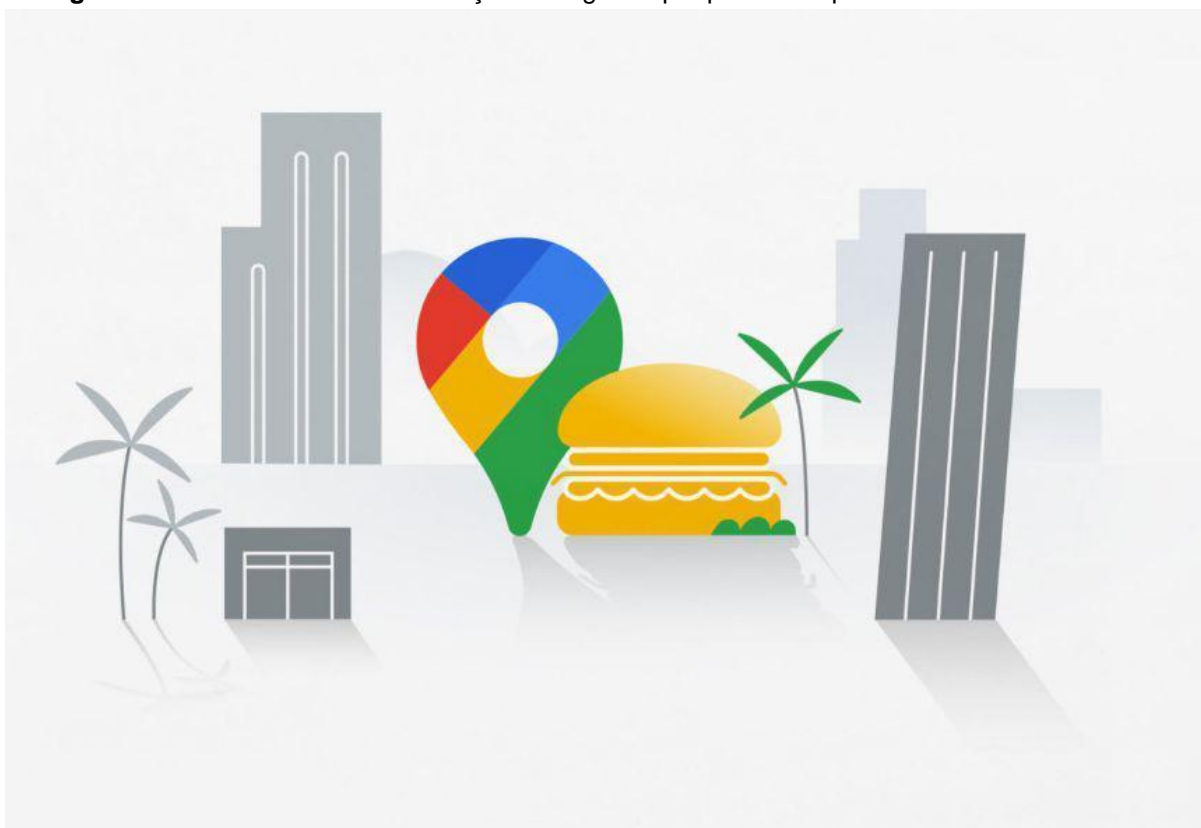
Dentre os estúdios por onde passou podemos destacar: Lobo, Superstudio, Gentleman Scholar e BUCK Animation Studio, sendo este último o que tem mais renome e se mantém consagrado como um dos melhores do mundo, prestando atualmente trabalhos para Google, Microsoft, Adobe, entre outras grandes empresas.

<sup>42</sup> Disponível em: <<https://bikinilife.com.br>>. Acesso em 09 Dez. 2019.

<sup>43</sup> Citado pelo Próprio Ariel Costa em entrevista ao canal Vida de Motion, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3AhN-osMjpY>



**Figura 23-** Frame retirado da animação "Google Maps" produzida pelo Buck Animation Studio.



Fonte: Portfólio no site BlinkMyBrain<sup>44</sup>.

O seu trabalho passou primeiro por 2D e animação frame-a-frame, mas foi quando começou a fazer seus trabalhos com colagem que passou a ter maior visibilidade, tendo a partir disso abraçado a técnica como seu principal estilo.

O fato de já ser conhecido em muitos estúdios ajudava a conseguir trabalhos como freelancer e a proximidade com vários estúdios chamou a atenção de grandes empresas, podemos citar como responsável ou colaborador de trabalhos para: Marvel Animation, Spotify, Adidas, Warner, Focus Films, Netflix, The New York Times, Pinterest e Facebook. Além disso também ganhou notoriedade com alguns clipes para bandas, podendo ser citadas: Mastodon, Creedence, Green Day e Led Zeppelin.

### 3.1 Escolha das fotografias

---

44 Disponível em: <<https://vimeo.com/blinkmybrain>>. Acesso em 09 Dez. 2019

Para que fosse possível animar as cenas com fotografias foi necessário conseguir o material com liberação para uso gratuito, visto que não tinha nenhum orçamento direcionado para esta peça. Focamos em procurar material para uso em dois sites que tem a finalidade de entregar material de fotógrafos independentes com boa qualidade sem cobrança de taxas, são eles Pexels e Unsplash.

Havíamos definido a presença de três esportes: futebol, basquete e natação. Pesquisando por “sports” porém fomos encontrando outros materiais que se mostravam interessantes sendo fotos de outros esportes. Sendo ainda o começo da produção era possível se inserir mais material de forma que ficasse coerente com todo o conceito do produto. Por fim optamos por apresentar no material cinco cenas de esportes, sendo elas: futebol, basquete, atletismo, ciclismo e natação.

Os sites em questão foram escolhidos porque além de disponibilizarem o material de forma gratuita entregam fotos com qualidade alta. A maioria das imagens têm dimensões em torno de 5500 pixels de largura por 3700 pixels de altura, tamanho esse que é mais do que suficiente para uso na vinheta em questão, pois por estarmos utilizando o tamanho *FULL HD*, que é de 1920 pixels de largura por 1080 de altura, permitia não apenas o reajuste de tamanho, mas a possibilidade de um enquadramento diferente do original, visto que poderíamos optar por um recorte da imagem, ao invés da imagem por completo.

**Figura 24-** Imagem escolhida para representar o esporte “Atletismo”.



Fonte: Unsplash<sup>45</sup>.

**Figura 25-** Imagem escolhida para representar o esporte “Basquete”.



Fonte: Pexels<sup>46</sup>.

45 Disponível em <<https://www.unsplash.com>>. Acesso em 12 Dez. 2019.

46 Disponível em <<https://www.pexels.com>> Acesso em 12 Dez. 2019.

**Figura 26** - Imagem escolhida para representar o esporte “Ciclismo”.



Fonte: Pexels.

**Figura 27**- Imagem escolhida para representar o esporte “Natação”.



Fonte: Unsplash.

**Figura 28** - Imagem escolhida para representar o esporte "Futebol".



Fonte: Unsplash.

Como pode ser observado logo acima uma das imagens não estava colorida e se fosse usada dessa forma não seria possível encaixar na identidade visual do restante da vinheta, portanto foi necessário modificar algumas questões nela. A imagem era a seguinte:

**Figura 29-** Imagem do Corredor Original.



Fonte: Unsplash.

O foco era o personagem que está em primeiro plano, portanto a primeira providência a ser tomada foi recortá-lo e em seguida encontrar um fundo compatível com a cena. Após procurarmos uma imagem de corrida no site Unsplash e limparmos todos os humanos presentes, recortamos o personagem e obtivemos o seguinte resultado:

**Figura 30-** Corredor com Fundo Alterado.



Fonte: O autor.

A próxima etapa foi separar os elementos do personagem em: cabeça, tronco, braço direito, antebraço direito, braço esquerdo, antebraço esquerdo, coxa direita, canela direita, coxa esquerda e canela esquerda. Alguns dos elementos ficariam escondidos atrás de outros ou precisavam de ser retocadas, o que explica porque na imagem a seguir temos alguns pequenos blocos, perceptíveis se prestarmos atenção, em que existe uma cor que está lá sem sombra ou interferência do ambiente. Após esse processo, tínhamos o seguinte:

**Figura 31-** Corredor com Membros Separados.

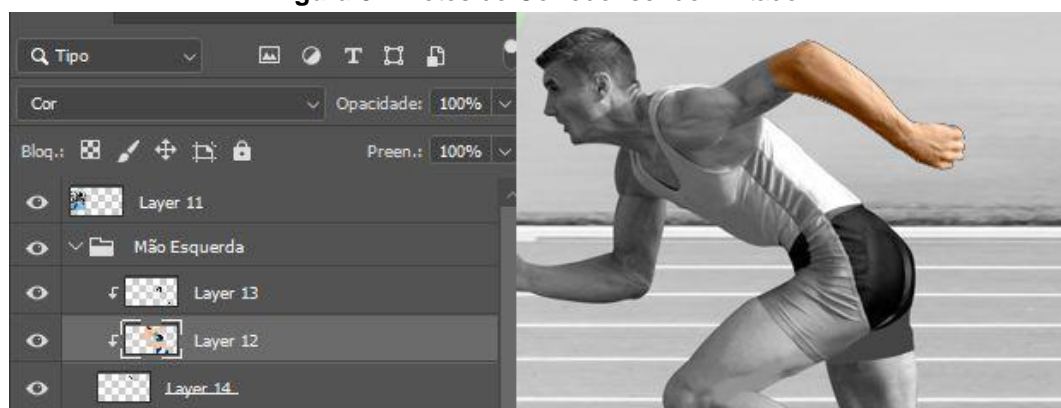


Fonte: O autor.

Para resolver a questão da cor era preciso encontrar uma imagem de onde queríamos retirar a referência e aplicá-la na nossa imagem. A forma de fazer isto seria colocar uma camada sobre cada um dos elementos que tínhamos, retirar a referência de cor que gostaríamos da imagem original usando o conta gotas e aplicar com a caneta e o pincel a cor onde gostaríamos que elas estivessem.

Quando acabamos esse processo porém tínhamos a cor sobre a nossa foto e não a complementando, para resolver essa questão foi preciso apenas mudar o modo de mesclagem do photoshop para “Cor” de forma que a camada que estava por cima, com as cores que colocamos, passasse a colorir a camada de baixo, onde havia a foto em preto-e-branco, que serviria para dar a luminosidade e o objeto que queríamos. Sendo necessário em alguns casos, que colocássemos acima mais uma camada com a parte sobre a qual a cor estava sendo aplicada a cor e usássemos o modo de mesclagem “luz indireta” para que a parte em questão gerasse uma sombra de forma que o resultado ficasse mais perto da realidade. A seguir um exemplo de como ficaram os grupos no photoshop, imagem de referência e resultado:

**Figura 32-** Fotos do Corredor sendo Pintado.



Fonte: O autor.

**Figura 33-** Referência para pintura<sup>47</sup>.



Fonte: O autor.

---

<sup>47</sup> Imagem da esquerda retirada de pesquisa por “corredor atleta” no google imagens.



**Figura 34-** Foto do Corredor em Versão Final.



Fonte: O autor.

As cenas tiveram o seguinte fluxo de produção: separar os elementos, refazer os fundos, organizar os pontos de ancoragem, animar e criar as transições.

### **3.2 Separando elementos**

Abrindo a fotografia com o photoshop teríamos apenas uma imagem chapada chamada “background” como pode ser visto na última camada da imagem mostrada nesta sessão.

O primeiro passo é redimensionar a imagem para o tamanho pretendido, no nosso caso, o *full hd*, criamos então um novo documento com o tamanho de 1920x1080, e copiamos a imagem original para lá com Ctrl+A para selecionar, Ctrl+C para copiar e Ctrl+V para colar, re-ajustamos para o recorte que queremos aplicar e agora estamos prontos para separar os elementos.

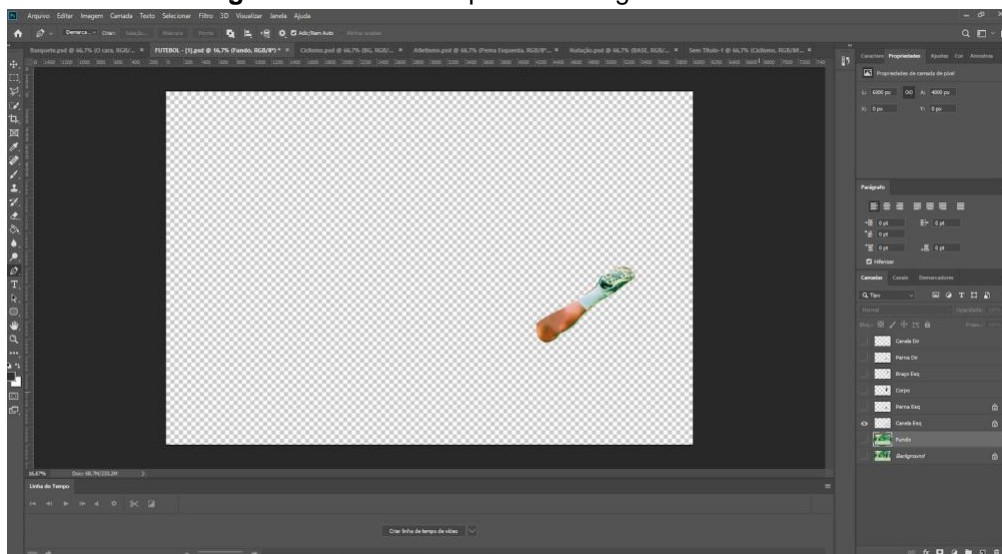
Utilizando do atalho Ctrl+J é possível copiar a mesma camada quantas vezes for necessário. No caso era preciso olhar quantos elementos precisavam ser separados. Utilizando o exemplo da imagem de futebol, seria necessário criar oito camadas, sendo

elas: Fundo, perna esquerda, canela esquerda, corpo, braço esquerdo, cabeça, perna direita e canela direita.

Após ter feito as cópias e renomeado cada uma das camadas para não se perder na hora de recortar, é hora de usar a *Pen Tool*, caneta em bom português. Com a ferramenta selecionada é escolhida uma camada e faz-se o recorte do elemento que ficará visível nela, tendo-o marcado com precisão, seleciona-se o botão de “Selecionar” encontrado na parte superior do software, após isso pressiona-se “Ctrl+Shift+i” para inverter a seleção e então a tecla “Delete” para que só fique visível o elemento que se quer.

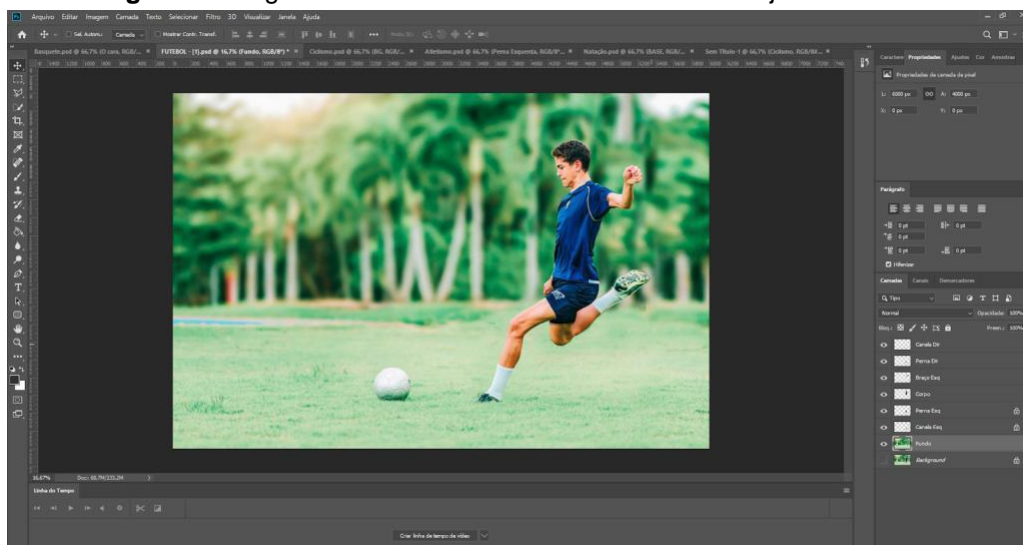
Elementos podem precisar ser completados e nesse caso pode-se usar novamente a ferramenta de seleção, junto com balde de tinta, caneta ou carimbo. Há muitas formas de tornar essa criação possível, usa-se o que for trazer o melhor resultado para o trabalho.

**Figura 35-** Canela esquerda do Jogador de Futebol



Fonte: O autor.

**Figura 36-** Jogador de Futebol com todos os elementos já recortados.



Fonte: O autor.

### 3.3 Refazendo cenários

Após a separação dos elementos havia um fundo com um vazio onde antes tínhamos a figura de alguma esportista. Precisávamos então criar o fundo onde os personagens estariam inseridos. Para isso utilizamos ferramentas como o carimbo, que replica os pixels de um outro ponto da imagem que se clique, o pincel de recuperação para manchas, que serve para retirar manchas e outras marcas, além da ferramenta de caneta para seleção e do pincel para se aplicar cores que podemos escolher.

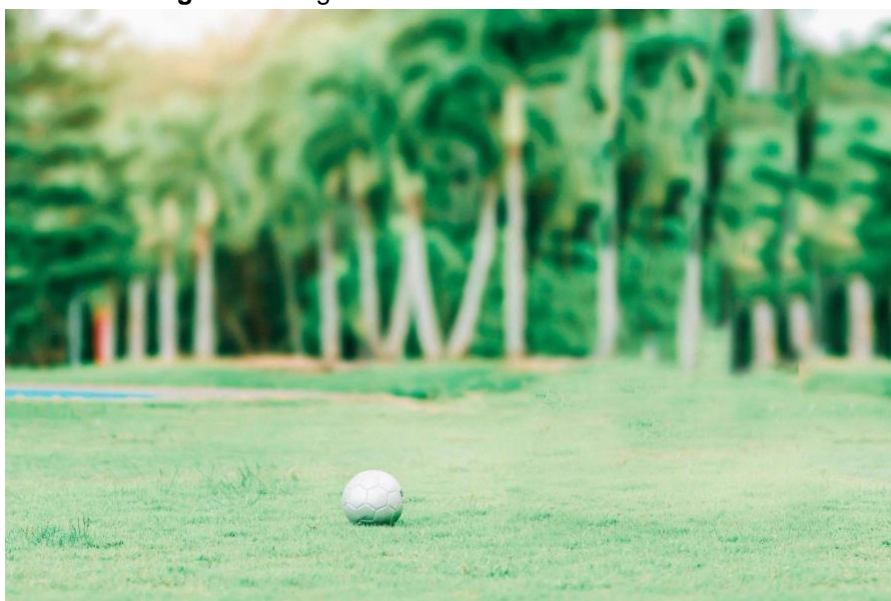
Para além disso o efeito de blur também se fez necessário em vários momentos, sendo usado principalmente para disfarçar cantos que estavam muito duros e precisavam ser levemente desfocados para manter a realidade, visto que a câmera não daria foco em nenhum momento no cenário.

**Figura 37-** Jogador de Futebol sem fundo.



Fonte: O autor.

**Figura 38-** Jogador de Futebol com fundo recriado



Fonte: O autor.

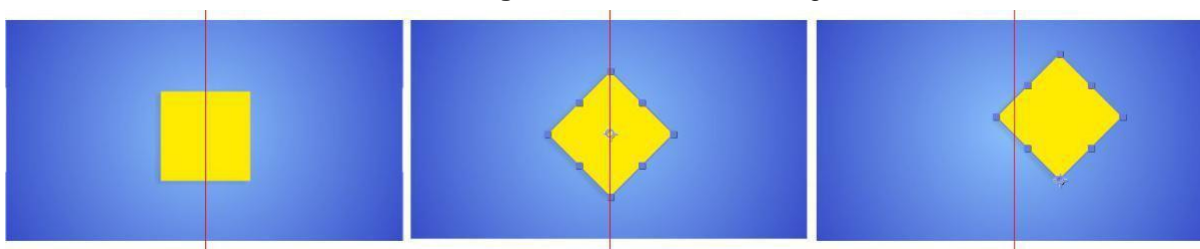
### 3.4 Preparando os objetos

Nessa etapa a principal função era observar cada um dos elementos que estava separado e, baseado na animação que havia sido planejada, definir os pontos de

ancoragem, pontos esses que tem a função de definir de onde parte a animação naquele objeto, sendo portanto a primeira etapa em que usáramos o After Effects.

Para que fique melhor explicado: se uma figura, por exemplo um quadrado, representado abaixo pela figura mais à esquerda, tem um ponto de ancoragem no meio e colocamos para ela rotacionar 45° obtemos a imagem do meio, porém se ela tem o ponto de ancoragem no vértice inferior direito e colocamos para que ela rotacione os mesmos 45° temos a imagem da direita. Podemos observar que ambas ficam no mesmo formato, porém se encontram em lugares bem diferentes, isso pode ser observado pelas linhas vermelhas que indicam o meio da imagem, o fato é que isso acontece porque o lugar de onde a animação se inicia é diferente em cada um.

**Figura 39-** Ponto de Ancoragem.



Fonte: O autor.

Assim sendo era preciso abrir cada uma das nossas composições no nosso projeto do After Effects e posicionar os pontos de forma correta em cada camada. No caso do futebol, por exemplo, o braço direito teria o ponto onde seria seu ombro, o corpo no ponto entre o tórax e o abdômen, coxa direita e esquerda na parte em que encontram o tronco, a perna direita no joelho e a perna esquerda no chão. Obtendo por fim essa composição:

**Figura 40-** Jogador de Futebol com Pontos de Ancoragem Finalizados.



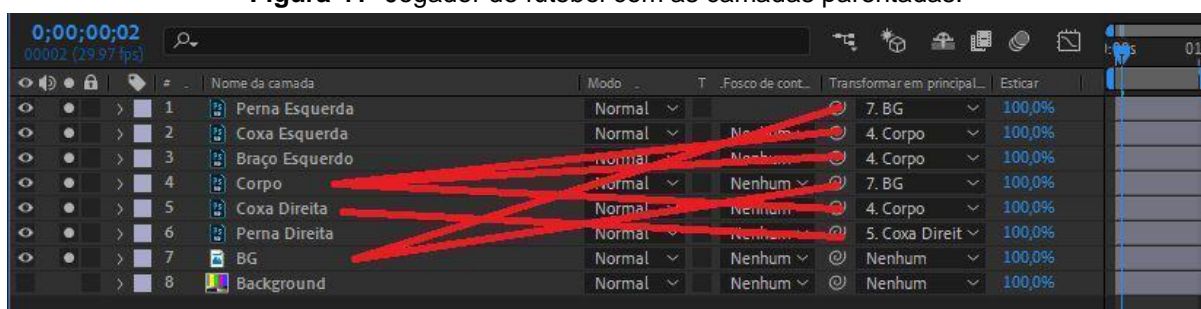
Fonte: O autor.

Foi preciso antes que começássemos a animar que estabelecêssemos uma forma de parentescos entre as camadas, isso faz com que quando movemos uma determinada camada ela já movimentada todas as outras que estão ligadas a ela por esse parentesco.

É importante que isso seja feito após os pontos de ancoragens serem colocados em suas posições, pois caso contrário além de ter o trabalho de se organizar os pontos de ancoragem também vai ser preciso reorganizar as posições de cada peça, pois a mudança de um ponto de ancoragem quando já temos a camada presa a outra muda a sua posição de forma correlata.

Isso acontece porque o ponto de ancoragem é um parâmetro que pode ser modificado, podemos por exemplo começar com ele no meio e depois de uma rotação colocarmos ela no canto esquerdo, fazendo com que a próxima animação de parâmetro parte de outro ponto da mesma imagem. Quando finalizado o processo de organização para a imagem do futebol foi esse quadro que obtivemos:

**Figura 41-** Jogador de futebol com as camadas parentadas.



Fonte: O autor.

### 3.5 Logotipo

Se tratando de um programa de esportes, era preciso pensar em algo que seguisse essa linha, algo que capturasse essa essência. A versão anterior, que estava sendo substituída, apresentava como logo apenas as duas palavras: “Arapuan esportes”.

**Figura 42 -** Versão da Logo na Vinheta Anterior



Fonte: O autor.

Após um período de pesquisa chegamos aos escudos dos times esportivos, que remetem à estética heráldica, ou seja, dos brasões medievais, sendo conferido a

guerreiros por seus atos de coragem e bravura, de forma que homenageia suas famílias.

Por ser um ícone de status passou a ser conferido a famílias nobres no intuito de identificar um alto grau social, sendo assim era tido apenas por heróis ou pela nobreza. Segundo CAMPOS, NAPOLEÃO e DE SOUZA (2018, p.457)

O desenho das marcas gráficas atuais costumam fazer alguma referência à estética ou a simbologia heráldica, valendo-se dos valores estético-semânticos já consolidados na tradição das armas e brasões. Os emblemas de times e corporações, tradicionalmente, são escudos.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, e subindo um patamar, o brasão e a bandeira de um país são a dimensão visual de uma nação. Por ter toda essa simbologia em torno de força, coragem e poder, e seu uso no esporte, chegamos a conclusão de que esse seria um bom elemento para ser a base de nossa logo, como afirmam CAMPOS, NAPOLEÃO e DE SOUZA.(2018, p.457)

A arte heráldica está presente nos elementos gráficos de identificação e representação de corporações militares, comerciais, desportivas, entre outras. Assim como outros grupos e divisões, este ramo da heráldica procurou representar em brasões, bandeiras e marcas, as qualidades distintivas de uma determinada instituição.

Para escolher a família tipográfica primeiro foram analisadas as logos de outros programas e emissoras, depois dessa etapa visitamos sites que trabalham com a disponibilização de fontes, seja de forma gratuita ou paga. Nesses sites pesquisamos por "Sports", e dentre as opções que tínhamos a que se destacou foi o já tão usado no meio dos designers: o DaFont.com.

Duas fontes foram utilizadas na produção da logo, a principal delas foi "SFSports Night 3" uma fonte não serifada, desenvolvida e postada sob o usuário ShyFonts<sup>1</sup>, disponibilizada no site DaFont, porém com licença gratuita apenas para uso pessoal, tendo sido repassado aos meus chefes a informação e o link para que tratassem com o responsável dos valores. Essa fonte tem uma grande destaque no meio, visto que é usada na logo da ESPN, canal fechado que televisa conteúdo esportivo 24 horas por dia.



Figura 43- Tipografia SPORTS NIGHT



Fonte: Dafont<sup>48</sup>.

A segunda fonte foi a "Sports World" uma família tipográfica serifada, desenvolvida e postada por Sergiy S. Tkachenko, também disponível no Dafont<sup>2</sup>, porém com uso 100% gratuito.

Figura 44- Tipografia SPORTS WORLD.



48 Disponível em: <<https://www.dafont.com/pt/>>. Acesso em 12 Dez. 2019.

Fonte: Dafont.

### 3.6 Paleta de cores

Um dos últimos elementos a ser usado foi a paleta de cores, visto que as fotografias que foram escolhidas comporiam a primeira parte da vinheta. Dessa forma a única parte onde ela realmente se faria presente seria na logo. Seguindo a paleta das cores da TV Arapuan, optamos por azul e amarelo, com o preto como complemento.

Tendo escolhido quais seriam as cores, era hora de adequar ao produto que estava sendo feito. Existem duas formas de se lidar com cor, um sistema baseado em corpos que refletem luz e outro baseado em corpos que emitem luz, respectivamente CMY e RGB.

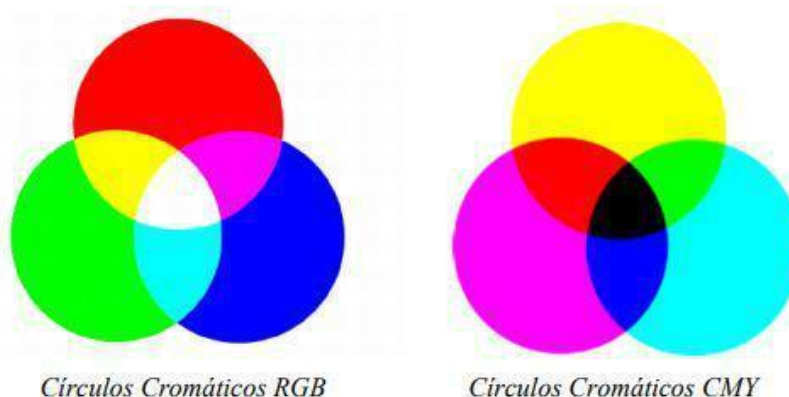
O sistema CMY, correspondente às iniciais das cores Cian (ciano), Magenta (magenta) e Yellow (amarelo), é chamado de Sistema de Cor Pigmento, e usa um sistema a partir da subtração, pois o seu princípio é que se somadas as três cores em proporções iguais, obteremos preto.

O sistema RGB, correspondente às iniciais das cores Red (vermelho), Green (verde) e Blue (azul), é o que se chama "Sistema de Cor Luz", trabalhando de forma a misturar essas três cores para obtenção das demais, e isso inclui preto, que seria produzido a partir de todas as três cores marcando o valor mínimo, e o branco produzido a partir de todas as cores marcando o valor máximo<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> Retirado do artigo "Cor Luz, Cor Pigmento e os sistemas RGB e CMY" do Prof. Me. João Carlos Rocha.

**Figura 45-** Círculos Cromáticos.



Fonte: Artigo Cor luz, cor pigmento e os sistema RGB e CMY.<sup>50</sup>

Seus usos práticos portanto são completamente diferentes, o CMY é usado para impressão, tanto doméstica quanto industrial, e nas artes plásticas, enquanto o RGB é usado em fotografia digital, cinema, vídeo, televisão e telas de computadores. Sabendo disso podemos alegar com propriedade que nosso produto precisaria usar o sistema RGB.

O passo seguinte foi descobrir as cores usadas na logo da própria TV Arapuan para poder utilizá-las na logo do Arapuan Esportes. Para isso usamos o site <https://color.adobe.com/pt/create>, utilizado para criar paletas de cores, disponibilizando formatos que já são comumente usados para fazer combinações no círculo cromático. Uma outra função que o site tem é permitir *upload* de uma imagem de forma que ele já entregue a paleta de cores em questão.

Em relação às combinações de cores podemos citar as cores análogas sendo as que estão lado a lado no círculo cromático, elas têm uma cor em comum em sua combinação, por exemplo entre o azul e o verde o azul está presente em ambas. Essa estética é adotada quando se quer elegância e sensação de unidade e coerência. As cores complementares são as opostas no círculo cromático, são usadas quando se quer um grande impacto dado o fato que o contraste entre elas é muito alto.

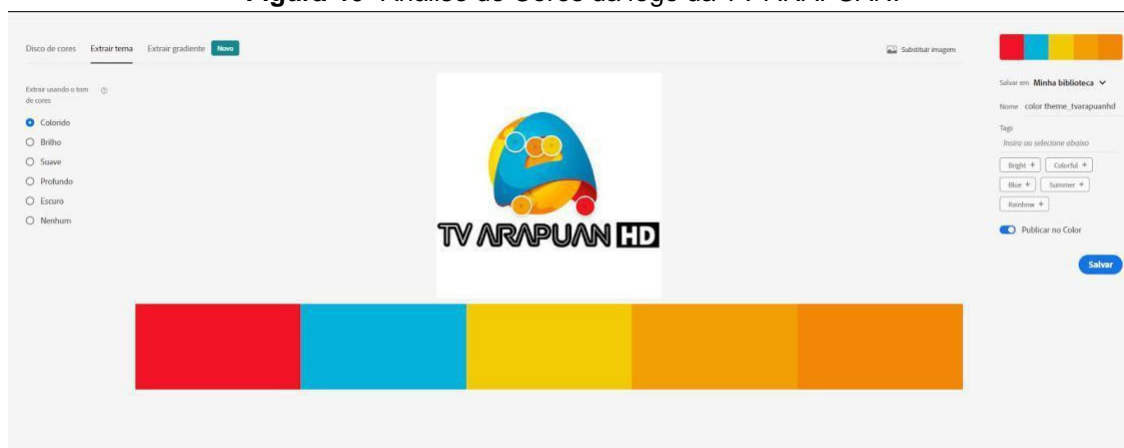
<sup>50</sup>Disponível em: <https://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/3/cor-luz-cor-pigmento-e-os-sistemas-rgb-e-cmy.pdf>. Acesso em 15 Dez. 2019

As combinações monocromáticas por sua vez, são as que variam uma mesma matiz, um exemplo seria usar um tom de azul claro e outro de azul escuro, acrescentando preto ou branco para atingir diferentes tons, assim como o caso das cores análogas ele passa uma sensação de unidade, porém com menos impacto.

A tríade é uma combinação que une três cores equidistantes, formando um triângulo equilátero no círculo cromático.

Optamos por fazer o processo de extração de paleta de uma imagem a partir do upload utilizando a logo da Arapuan, que utiliza um sistema de tríade com variação análoga nos tons de laranja, transparecendo tranquilidade e harmonia pela utilização das cores primária como base, obtivemos então:

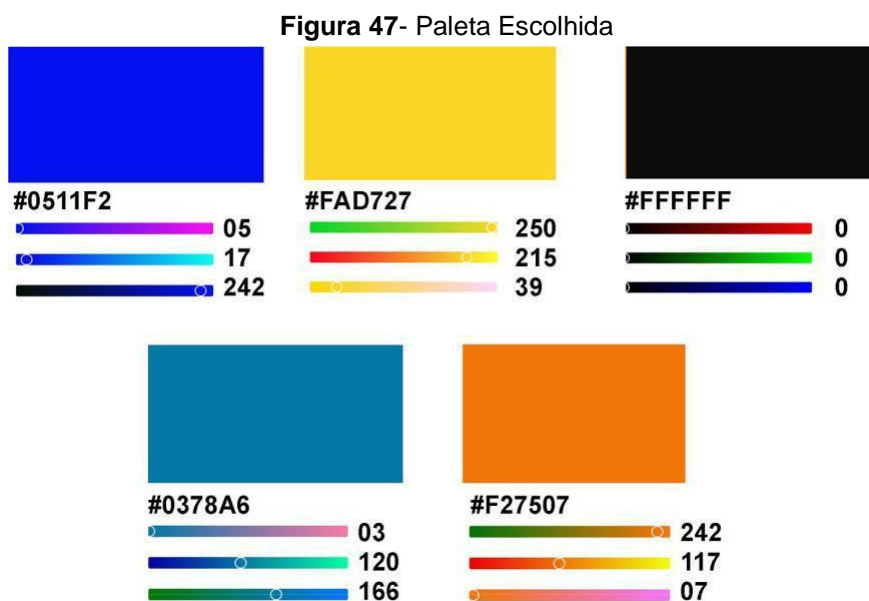
**Figura 46-** Análise de Cores da logo da TV ARAPUAN.



Fonte: O autor.

Dentre os tons que obtivemos utilizamos como base principalmente o amarelo e o laranja, para preservar uma unidade com a logo da TV, além do azul que foi optado para haver uma saturação e dessaturação, de forma a utilizar dois tons, um deles bastante vibrante de forma a ser coerente com o tema de esportes, tema esse que nos remete instantaneamente a vigor, e outro para ser utilizado sobre as fotos na parte final do vídeo, quando Farina (2011, p.73) diz que a força expressiva de uma cor, quando usada numa composição, está subordinada a uma série de regras, que podem alterar, aumentar ou moderar o seu poder, se refere justamente a esse tipo de relação, quando determinadas cores são trabalhadas juntas, afim de trazer uma sensação para o espectador, no nosso caso estabelecer um cenário com mais vitalidade, dada pela cor

de fundo que apresenta alto grau de saturação contrastando com as cores da frente, que apresentam menor grau. Para finalizar foi adotado um preto para ser usado no escudo que seria parte da logo. Por fim, adotamos a seguinte paleta:



Fonte: O autor.

A partir da escolha dos elementos gráficos, passamos a esboçar as ideias com dois estudos: um estudo feito à lápis e papel e o seguido em plataforma digital.

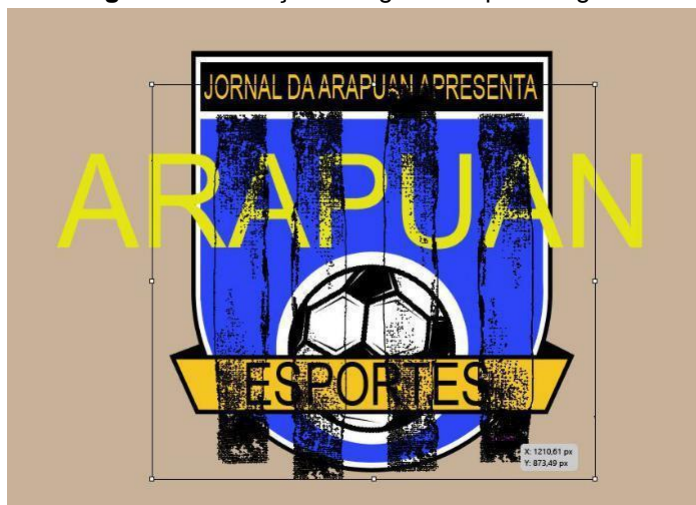
**Figura 48-** Esboço em papel.



Fonte: O autor.

Como já havíamos observado uma grande quantidade de outros brasões de time havia-se formado uma figura idealizada na imaginação, portanto não houveram formas muito variadas, se atendo apenas a duas, umas mais arredondada, de formato mais circular e outra mais esticada, apresentando uma forma mais verticalizada. Além de termos observado também se a melhor opção estética era utilizar uma faixa, só no nome “esportes” ou duas faixas, sendo nos dois nomes da logo. Após observarmos chegamos a opção que foi para o esboço digital:

**Figura 49-** Esboço da Logo no Papel e Digital.



Fonte: O autor.

Foi optado no caso pelo formato mais arredondado, por ele ser mais amistoso, representar segurança, proteção, como explicado por MEDEIROS (2009 apud RAMALHO, 1998, p.211) quando diz que "a forma circular, a qual remete a ideias de maternidade, útero, seios... do mesmo modo que remete a noção de burilamento, adaptação, suavidade e delicadeza." podendo ser assimilado com o sentido que gostaríamos. Além disso no aspecto das faixas foi escolhido se usar apenas uma na parte inferior, seguindo a lógico que tínhamos observado em outros brasões. Aplicando as fontes já supracitadas, obtivemos o seguinte resultado:

**Figura 50-** Logo Finalizada no Illustrator.



Fonte: O autor.

Figura 51- Logo Aplicada na Vinheta.



Fonte: O autor.

### 3.7 Processo de Animação

Nesse momento voltamos a utilizar o After Effects, pois foi o software no qual optamos fazer todo o processo de animação. A técnica de colagem permitiu que todas as transições ocorressem com o fundo da imagem primeiro, dividido geralmente em dois elementos e então seguisse o personagem fazendo determinado movimento, sendo o tipo de curva adotada em toda animação a de movimento linear, no caso não apresentando variação de velocidade durante seu percurso. Em todas as camadas foi aplicado o efeito de “Drop Shadow” no intuito de criar uma sombra entre os elementos e o que estivesse sob ele, acentuando o recorte e sobreposição. A última etapa desse momento foi fazer com que a tela fosse dividida e aparecessem todas as animação com as cinco fotos que haviam sido utilizadas no processo.

A segunda parte da vinheta teve como primeiro passo a coerência das cores com o fundo, já que estavam presentes cinco fotografias diferentes. Nesse caso optamos por colocar um filtro azul escuro sobre todas elas, dando assim unidade.

A partir da hierarquia dos elementos recortados o escudo surge aumentando sua escala do zero até preencher cerca de 65% da altura vindo do centro da tela, para contribuir com a dinâmica foi inserido uma leve rotação. A bola presente no meio do



escudo gira e as duas palavras surgem, ARAPUAN de cima, como quem cai sobre o escudo e ESPORTES inicia vindo de trás do escudo e muda sua posição para sua frente, simulando uma faixa sobre o mesmo. Essa mistura de elementos separados para formar a logo nos faz seguir uma coerência com o estilo, já que assim como os demais também entram separadamente, embora nesse caso não haja a simulação deles estarem recortados.

### 3.8 Áudio

Embora a minha área não seja a de áudio a ausência de um profissional específico para isso no quadro de funcionários da TV faz com que qualquer um que seja editor ou videografista fique responsável também por essas questões. Sendo assim, quando chegamos nessa etapa foi preciso encontrar uma música adequada para sua veiculação, os critérios adotados foram: ser uma música com tom energético para ser ligado ao tema “esporte”, não ter voz cantando ou falando e ser de uso gratuito. Foi cogitado pesquisar no Youtube, como se faz amplamente na área de publicidade, por músicas que apresentassem essas características, o único problema porém é que o youtube apresenta uma taxa de 128kpbs<sup>51</sup>. para os áudios que poderíamos adquirir lá, enquanto uma boa taxa seria em torno de 256kpbs.

Esse número diz respeito a quanto bits de informação estão sendo passados por segundo em cada áudio, sendo então um valor que quanto mais alto, maior será a qualidade.

Optamos por uma pasta local a qual tínhamos acesso, chamada “FREEPLAY”, adquirida pela TV, que trazia uma biblioteca de músicas disponíveis para uso com taxa de kbps entre 256 e 320, o que era excelente.

Um ponto importante era que essa biblioteca já tinha seus temas separadas, sendo possível ir direto a uma pasta de nome “Extreme Sports”, onde estavam disponíveis uma dezena de sons ligados ao tema.

---

<sup>51</sup> Sigla que significa “Quilobits Por Segundo” e tem como objetivo especificar qual a quantidade de bits de informação que estão sendo transmitidas pela mídia em questão.

A música escolhida foi “Extreme team” que quando apresentado foi percebido que era utilizada por uma emissora concorrente, tendo que ser substituída por outra de nome “Fast Cut”. No que diz respeito a efeitos sonoros optamos pela não utilização.

### 3.9 Softwares

O principal programa durante a primeira etapa da vinheta certamente foi o photoshop. Sua função dentro da adobe é ser o principal manipulador de imagens baseadas em pixel, assim sendo, ele foi amplamente utilizado quando a questão era fazer alterações nas fotografias. Foi utilizado então para separar personagens do fundo, refazer a imagem de fundo, recortar cada elemento dos personagens que precisaria ser animado posteriormente e colorir quando se fez necessário.

Figura 52- Photoshop sendo Utilizado.

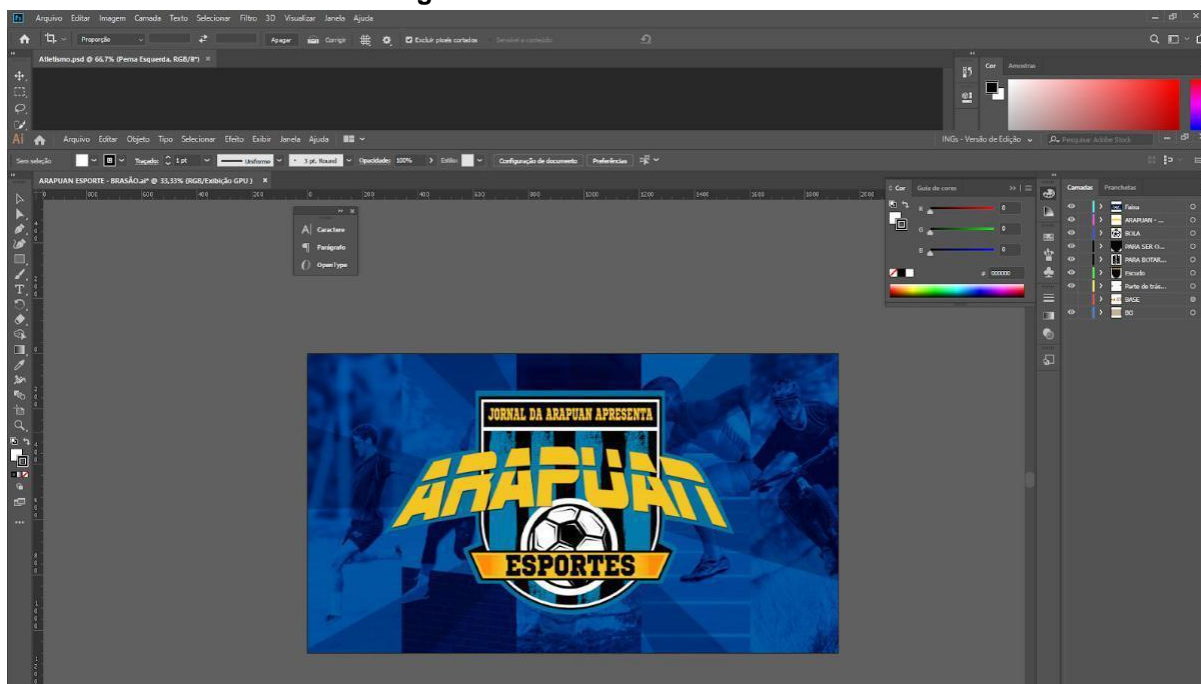


Fonte: O autor.

O Illustrator foi utilizado pelo trabalho com a segunda parte da vinheta: a criação da logo. Sendo o programa da adobe responsável por lidar com imagens vetoriais, é ótimo para criação de marcas e logos. Cada pedaço que precisaria de animação precisou ser criado de forma separada para que assim fosse possível utilizar-se do

arquivo no after effects sem que houvessem problemas. A dimensão do trabalho foi 1920 pixels de largura por 1080 de altura.

Figura 53- Illustrator sendo utilizado.

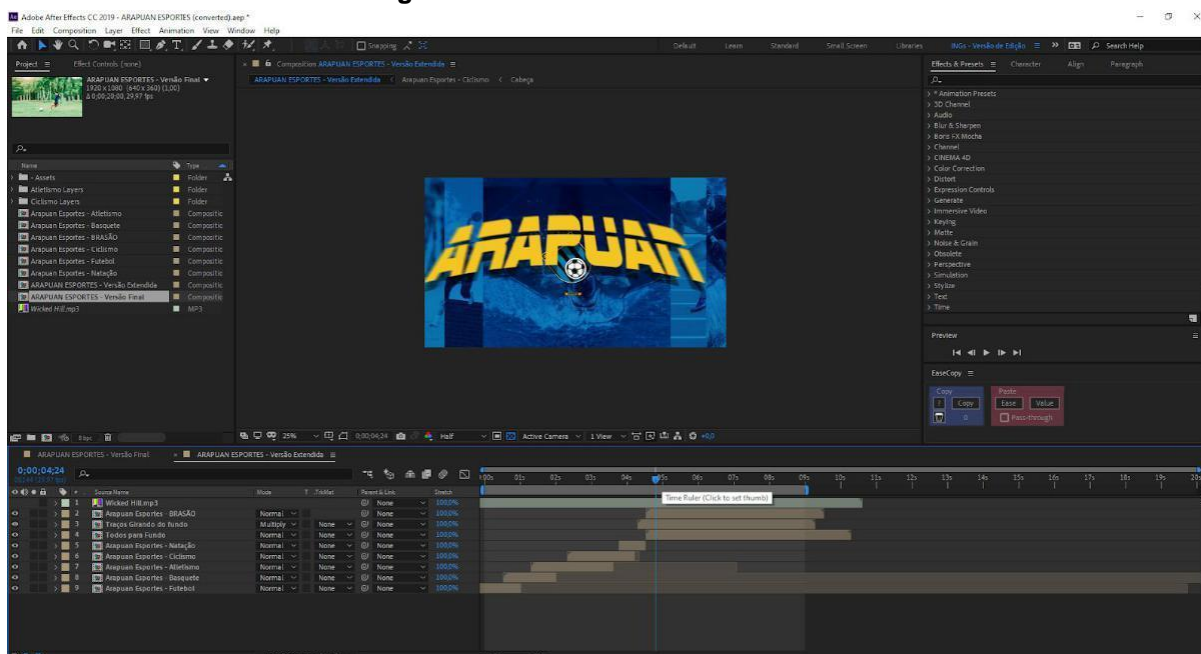


Fonte: O autor.

O After Effects, utilizado durante todo o processo de animação, é o software da adobe voltado para produção de composições criativas para vídeo, utilizado para criar animações gráficas, tipográficas, efeitos especiais, dentre outras coisas.

Ele utiliza um sistema de linha do tempo (*timeline*) onde se organizam as posições de cada elemento, nessa linha se colocam os quadros-chave (*keyframes*) para se estipular o que vai acontecer de um quadro-chave até o outro que criará com isso alguma mudança na imagem que vemos, gerando assim as animações. Há também uma hierarquia de camadas, o que faz com que a organização delas interfira no que vemos ou deixamos de ver.

Figura 54- After Effects sendo Utilizado.



Fonte: O autor.

O Adobe Premiere foi utilizado para as edições de vídeo, diferente do after effects, ele não é voltado para criar efeitos especiais e afins, o seu trabalho é para corte e junção de clipes, transições e textos simples.

Dentro do nosso projeto a função dele foi bem delimitada, precisávamos entregar o material exportado com o Codec Apple ProRes 422 LT, um codificador de vídeo que cria um arquivo com 102 Megabytes por segundo, em formato 1920x1080 e 29.97 frames por segundos, pois esse é o único tipo de arquivo que o equipamento que transmite as vinhetas e propagandas da TV Arapuan reconhece.

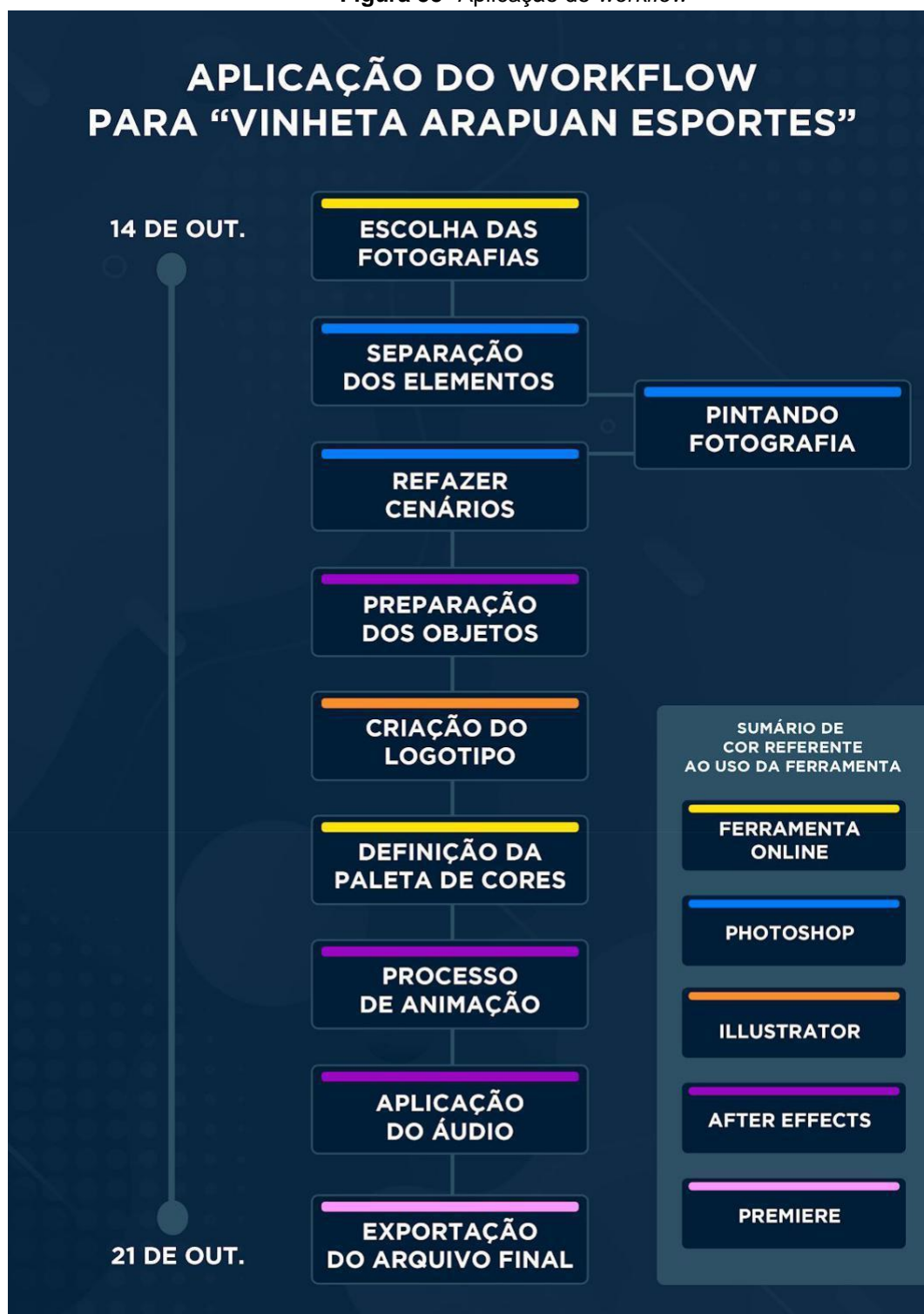
É um codec específico que não era possível de ser criado a partir do after effects, a menos que estivesse vinculado ao Adobe Media Encoder, outro software da adobe a qual não tínhamos acesso.

Era possível porém depois de ter exportado o vídeo no formato comum do after effects, a extensão MOV codificada pelo Apple QuickTime, abri-lo no premiere e aí então exportá-lo novamente com o Codec Apple ProRes 422 LT, nos permitindo assim entregar um material que poderia ser veiculado.

O *workflow* adotado se mostrou eficiente em sua aplicação, dado que mesmo com a administração de outros produtos pedidos no mesmo período, a organização

adotada foi útil para a entrega de forma hábil de um produto finalizado, desde a criação de seu conceito até sua veiculação.

Figura 55- Aplicação de *workflow*



Fonte: O autor.

#### 4. Considerações Finais

O produto que optamos por analisar aqui foi escolhido por ser um trabalho realizado para o mercado de comunicação de 2019, seguindo suas necessidades e pressões, tendo dentro dessa questão pontos positivos e negativos. Como ponto positivo podemos citar que aqui trazemos o trabalho do formando em comunicação em mídias digitais como ele realmente é e apresentando como a vivência no curso pode influenciar em um processo como esse, como ponto negativo citamos que a pressão que é imposta sobre praticamente todos os trabalhos impede que testes sejam feitos para que se encontre o melhor caminho para a criação do produto requerido.

Neste trabalho, por exemplo, valeria a pena uma observação se seria melhor fazer o rigging do personagem em um plugin feito para isso como o RubberHose v.2<sup>52</sup> ao invés da versão manual aqui aplicada, ou colocando curvas de movimento em todas as animações de forma a torná-las mais fluidas, também podendo ser usado para isso outro plugin, como o EasyCopy<sup>53</sup>, responsável por copiar a curva de movimento de determinados keyframes e replicá-los numa mesma quantidade de keyframes, mesmo que em um outro tipo de parâmetro. Seria possível também, tomando como base esse relatório, iniciar uma discussão de até que ponto é saudável para uma empresa, que tem lucro e poderia aplicá-lo em suas peças, utilizar-se apenas de serviços gratuitos e como essa questão se relaciona com o salário de seus funcionários, tema esse que achamos por bem não abordar neste relatório.

Sobre o processo de desenvolvimento desse projeto foi preciso aplicar conhecimentos de diversas áreas e cadeiras do curso de Comunicação em Mídias Digitais. Passamos por manipulação de imagens, vetorização, criação de marca, animação e áudio, tendo passado então pelos eixos de: design, imagem digital, animação e áudio. Esse foi o motivo da escolha de análise de um produto como esse, fazer necessário a utilização de uma multidisciplinaridade.

Foi analisado no trabalho aqui apresentado uma vinheta, produto midiático para televisão, porém apresentando uma técnica que abrange diversas outras possibilidades, produção de produtos para outdoors digitais, redes sociais,

---

<sup>52</sup>Plugin desenvolvido pela Battle Axe para a facilitação do movimento em animações 2d.

<sup>53</sup>Plugin desenvolvido pela Aescripts para facilitação no processo de curvas no After Effects.

propagandas, identidade visual, aberturas, pacotes gráficos e afins, seja para agências, televisão, pessoas físicas ou marcas.

Sobre a vinheta propriamente dita quando apresentada para Valdez, chefe do setor de jornalismo, foi aprovada com duas alterações. A primeira torná-la mais curta, baixando de dez segundos para sete segundos. A segunda seria trocar a trilha, como foi citado na parte em que falamos de áudio, a mudança foi pedida decorrente do fato de que a primeira trilha escolhida era usada por uma emissora concorrente em outra vinheta. A vinheta foi exibida desde sua concepção, em outubro de 2019, até o momento que o programa foi encerrado, em 03 de janeiro de 2020.

Esse trabalho se mostrava de suma importância pois ainda estávamos na primeira quinzena de trabalho na Arapuan e ter trabalhos aprovados nesse momento inicial é importante no que diz respeito a conquistar confiança dos demais funcionários e chefes em seu trabalho. Desde esse momento nos foi solicitado a produção de diversas outras logos e vinhetas, além de vetorizações e animações para redes sociais. Reforçando nossa crença de que entender diversas áreas e conseguir assimilá-las é de grande valor para um profissional da área de comunicação em mídias digitais.

Com isso consideramos que cumprimos todos os objetivos propostos, gerais e específicos, que tinham em resumo como principal questão analisar a construção técnica e teórica do curso de mídias na criação de um produto digital com foco em videografismo.

## 5. Referências

- KNAPP, Jake. **Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017
- YOSHIURA, Eunice Vaz. **Vídeo Arte, Vídeo Clipe - Investidas contra a "boa forma"**. São Paulo: Porto De Ideias, 2007.
- DORNELES, Rogério de Abreu. **O design da teledramaturgia: um olhar sobre as vinhetas de abertura das telenovelas da TV Globo**. 2007. Dissertação (Mestrado) – PUC – RJ, 2007.
- WATTS, Harris. **On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. 1990. São Paulo: Summus, 1990.
- BIAVATTI, Cidiclei Alcione. **Pinturas Rupestres: O cinema na pré-história**. 2005. Monografia - UFTO - Palmas - 2005.
- SAGATIO, Raphael Guaraná. **A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual**. 2018. Dissertação - UFPB - João Pessoa - 2018.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. São Paulo: Blucher, 2011.
- MATTOS, Alexandre Almeida Juruena de. **Antropomorfismo na Cultura da Animação**. 2013. Dissertação (Pós-Graduação) - UFF - Rio de Janeiro - 2013.
- STRICKLAND, Carol. **The Illustrated Timeline of Art History: A crash course in words**. 2006.
- BICALHO, Charles. **Saul Bass: uma anatomia do design de filmes**. 2014.
- ROCHA, Prof. Me. João Carlos. **Cor luz, cor pigmento e os sistemas RGB e CMY**. [s.d.] Disponível em: <<https://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/3/cor-luz-cor-pigmento-e-os-sistemas-rgb-e-cmy.pdf>>. Acesso 15 de Dez. 2019.
- SILVESTRE, André Luiz Rodrigues. **Experimento do Motion Design como Linguagem**. UNESP - Bauru. Publicado em 27 de jun. 2019. Disponível em: <[https://issuu.com/andre.silvestre/docs/tcc\\_muska\\_-\\_experimento\\_do\\_motion\\_d](https://issuu.com/andre.silvestre/docs/tcc_muska_-_experimento_do_motion_d)>. Acesso em 12 de Nov. 2019
- BASS, Jennifer; KIRKHAM, Pat. **Saul Bass: A Life in Film and Design**. 2011. Disponível em: <<http://www.saulbassposterarchive.com/>>. Acesso em: 21 de Nov. 2019
- WAEWELL, Viktor. **Motion Graphics: 17 tendências atuais e para o futuro**. 2018. Disponível em:



<<http://www.matildefilmes.com.br/motion-graphics-grandes-tendencias-atuais-e-para-o-futuro/>>. Acesso em 09 Dez. 2019

SCHWARZ, Cleonice Furtado. **Imagem e movimento na palma da mão: a animação como uma possibilidade de arteterapia**. 2009. Disponível em:

<<https://www.arteterapia.org.br/pdfs/animanc.pdf>>. 09 de Dez. de 2019.

MEDEIROS, Rosana Fachel. **PRODUÇÕES DE SENTIDO EM BOB ESPONJA CALÇA QUADRADA**. 2009. Disponível em:

<[http://anpap.org.br/anais/2009/pdf/ceav/rosana\\_fachel\\_de\\_medeiros.pdf](http://anpap.org.br/anais/2009/pdf/ceav/rosana_fachel_de_medeiros.pdf)>. 06 de Abr. de 2020.

SANTOS, Elias Lima; MEIRA, Pablo Souza; PORTES, Sêmia Figueiredo. **A Aplicação de videografismo enquanto linguagem potencializadora de um documentário**.

2011. Governador Valadares. Disponível em:

<<https://www.univale.br/wp-content/uploads/2019/07/A-aplicação-do-videografismo-entanto-linguagem-potencializadora-em-documentário.pdf>>. Acesso em 10 de Dez. 2019.

FREITAS, Leonardo Fialho. **A vinheta e sua evolução através da história: da origem do termo até a adaptação para os meios de comunicação**. 2007. Porto Alegre. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4537/1/388581.pdf>>. Acesso em: 15 de Nov. 2019

SERRANO, Daniel Portillo. **Design, Logotipos e Marcas**. 2014. Disponível em:

<[www.portaldomarketing.net.br/o-significado-das-formas-em-publicidade-e-propaganda -o-circulo/](http://www.portaldomarketing.net.br/o-significado-das-formas-em-publicidade-e-propaganda-o-circulo/)> Acesso em 23 de Dez. 2020

CAMPOS, André Ricardo Paim; NAPOLEÃO, Eduardo; SOUZA, Richard Perassi Luiz. **Atributos Gráficos da Heráldica em Marcas Comerciais**. [s.d.]. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/index>> Acesso em: 23 de Dez. 2019

MANZINI, Eduardo José. **Considerações sobre a transcrição de entrevistas**.

Disponível em:

<[http://www.oneesp.ufscar.br/texto\\_orientacao\\_transcricao\\_entrevista](http://www.oneesp.ufscar.br/texto_orientacao_transcricao_entrevista)>. Acesso em: 20 de Jan. 2020.